

# PlayStation®2

## RESMİ DERGİSİ-TR

SAYI 2005/01 FİYATI: 13.50YTL (13.500.000TL)

ISSN - 1305-581X

**BAKIŞ****UL CALIBUR III****IDENT EVIL 4****R WARS III:****VENGE OF THE SITH****RTAL KOMBAT:****AO LIN MONKS****CELEME****AN TURISMO 4****ESPLITTERS:****TURE PERFECT****O STAR WARS****D OF WAR****INTER CELL:****OS THEORY****A STREET****D FEAR**

**DEMO  
DVD'Lİ!!!**  
MGS3, ACE COMBAT 4,  
KING OF FIGHTERS,  
FULL SPECTRUM  
WARRIOR...



SEKİZ SAYFALIK İNCELEMESİ VE OYNANABİLİR DEMOSUYLA...

# METAL GEAR SOLID®3

## SNAKE EATER

CA

GODFATHER

ASTIC FOUR

&gt;PROJECT SNOWBLIND

&gt;BARD'S TALE

&gt;SNK VS CAPCOM: SVC

&gt;HAUNTING GROUND

&gt;VIEWTIFUL JOE 2

&gt;NBA STREET V3

&gt;CONSTANTINE

&gt;PSP OYUNLARI

&gt;HİLELER

POWERED BY  
**LEVEL**

KIBRIS FİYATI: 16.50 YTL (16.500.000 TL)

**VOGELBURDA**

**RetroFili**



# LEVEL'in 100. sayısını kutlarız...



www.aral.com.tr







SADECE  
BİR ŞEY  
OKUYACAKSANIZ,  
**BUNU  
OKUYUN!**

56

Lego  
Star Wars

48

Gran Turismo 4

## ajan

HER NEREDE YAŞIYOR YA DA YASATILIYORSANIZ... HABER!

- 10 THE GODFATHER
- 12 ELECTRONIC ARTS'IN GİZLİ LİSTESİ
- 13 GERÇEK GT4 ARABASI
- 13 DUAL SHOCK ŞOKU
- 14 PSP TV
- 14 CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS
- 15 JUICED
- 15 MASHED: FULLY LOADED
- 16 TV'DE THE SIMS
- 16 WITHOUT WARNING
- 17 CHAMPIONSHIP MANAGER 5
- 17 LMA 2005'TE BEDAVA TRANSFER
- 18 SİZ HANGİSİNİ SEÇERDİNİZ?

## kahin

YARININ OYUNLARI BUGÜNDEN...

- 21 GİRİŞ  
Gelecek oyunların ilkbakışlarına "ilk bakış"...
- 22 SOUL CALIBUR III
- 23 BATTLESTATIONS: MIDWAY
- 24 WORMS 4: MAYHEM
- 26 PSYCHONAUTS
- 27 MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS
- 28 HAUNTING GROUND
- 30 STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF SITH
- 31 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005
- 32 RESIDENT EVIL 4
- 33 TOCA RACE DRIVER 3





## inceleme

BU İNCELEMELERİ OKUMADAN PARANIZA VEDA ETMEYİN!

## replay

ESKİ OYUNLARA YENİ SOLUK...

## 83 GİRİŞ

Elinizdeki oyunlar için hileler, sorularınız, online ve daha fazlası...

## 84 HİLE

## 87 ACİL SERVİS

## 88 ONLINE: RACHET &amp; CLANK 3

## 89 LİSTELER

## 90 EN İYİ 100

## 92 YOLDAKİLER

geri sayım  
DVD, FİLM,  
ALBÜM İNCELEMELERİ,  
RPS2D ARAŞTIRMASI  
SAYFA 93'TE

78

## PSP Oyunları



34

## Fantastic Four

18

## Hangisini Seçerdiniz?



40

## Metal Gear Solid 3: Snake Eater

## 48 GRAN TURISMO 4

## 52 TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

## 55 BARD'S TALE

## 56 LEGO STAR WARS

62 SPLINTER CELL:  
CHAOS THEORY

## 64 GOD OF WAR

## 66 VIEWTIFUL JOE 2

## 67 NBA STREET V3

## 68 CONSTANTINE

68 THE SPONGEBOB  
SQUAREPANTS MOVIE

## 68 GALLOP RACER 2

## 69 EYETOY: MONKEY MANIA

69 TEENAGE MUTANT NINJA  
TURTLES 2: BATTLENEXUS

## 70 PROJECT: SNOWBLIND

## 72 COLD FEAR

## 74 FIFA STREET

77 SNK VS CAPCOM:  
SVC CHAOS77 KING OF FIGHTERS:  
MAXIMUM IMPACT

## diğer

## 6 DVD İÇERİĞİ

## 96 RPS2D ARAŞTIRMASI

## 8 POSTA

## 98 DOKUZ





# HEMEN OYN

## BU AYIN DEMOLARI!

### HOŞ GELDİNİZ

Çam sakızı, çoban armağanı:  
RPS2D DVD'si!

Neler hissettiğinizi tahmin edebiliyoruz. Bir derginin içinden sağlam bir PS2 DVD'si çıkmasına alışık değilsiniz. Şu an elinizin altında, sadece RPS2D ile birlikte sahip olabileceğiniz dopdolu, özel bir DVD var. Bir diğer deyişle, çıkacak veya yakın geçmişte çıkmış olan PS2 oyunlarının demolarını oynayabileceğiniz "tek" kaynak RPS2D. Kojima'nın son eseri Snake Eater, Namco'dan, belki de türünün en iyisi olan Ace Combat: Squadron Leader ve sizi savaşın ortasına bırakan Full Spectrum Warrior'ı oynadığınızda ne demek istediğimizi daha iyi anlayacaksınız. Şimdiden bir sonraki sayımızda hangi demoları oynayacağınızı düşünmeye başlayabilirsiniz. Şimdi ise, eğlenmenize bakın.

Volkan Turan,  
vturan@ps2dergisi.com

### SIKÇA SORULAN SORULAR

#### NEDEN DVD'M ÇALIŞMIYOR?

Açık konuşmak gerekirse, emin değiliz. Eğer DVD'yi PS2'nize koyduğunuzda yükleme olmuyorsa, "reset" tuşuyla konsolu yeniden başlatın ve tekrar yüklemesini bekleyin. Baktınız yine çalışmıyor, hayır DVD'yi kirmayın. Yüzeyinde çiziklerin, kırıkların olup olmadığını kontrol edin ve yoksa DVD'yi bize yollayın (Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul). Sorularınızı ise ps2dvd@ps2dergisi.com adresinden bize ulaştırabilirsiniz.

Not: Bazı çipli PS2'lerde RPS2D DVD'si çalışmayabilir. Bu durumda yapmanız gereken ilk şey... Çipsiz bir PS2 kullanmak. Bu tavsiyemiz. Eğer elinizde çipli bir PS2 varsa ve DVD çalışmıyorsa, çipi devre dışı bırakmayı deneyin. Bunun için de konsolu açarken reset tusuna bir defa basıp çekmek yerine, "PlayStation 2" logosu ekrana gelene kadar reset tusunda basılı tutun.

#### OYUN KAYITLARINA NASIL ULAŞABİLİRİM?

Yüklenmiş oyun kayıtlarına ulaşmak için, ilk başta Hafıza Kartı'nızı (Memory Card) PS2'ye takın ve menülerden Downloads'u bulun (Replay'in içinde). Şimdi istediğiniz bir kaydı seçin ve X tusuna basın. İşte size bir David Copperfield numarası! Ne? Adam aslında ipe mi uçuyor?

Not: Eğer kartınızda önemli olduğuna inandığınız kayıtlar varsa, yedeklerini alın. Çünkü kayıt sırasında oluşabilecek kayıplardan sorumlu değiliz.

YILAN!



İNCELEMESİ  
SAYFA  
40'TA!



### METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Boş verin bilgi toplamayı, karnınızı doyurun!

**Kısaca:** Uzun zamandır beklediğimiz, beklemekten sıkıldığımız oyun sonunda çıkageldi. Snake'in yeni kamuflej taktiklerini bu demoda bulacaksınız. Ayrıca artık yemek yemeniz, iyi beslenmeniz de gerekiyor. Ama sizi hasta edecek yiyecekleri de yemeyi deneyin. Neden mi? Sadece deneyin!



SAVAŞ!



### ACE COMBAT SQUADRON LEADER

İstikbal göklerde... Ölüm de!

**Kısaca:** Savaş uçağı kullanmanın nasıl bir his olduğunu anlamak artık bir telefonla... Veya bir RPS2D DVD'siyle evinizde. Füzeyi fırlatın ve gökyüzünü dumana boğun.



KANA  
KAN!



### FULL SPECTRUM WARRIOR

Mükemmel bir simülasyon...

**Kısaca:** Liderlik vasıflarına sahipseniz eğer, işte karargahınız. Miğferinizi takın ve savaş alanına atlayın. Doğru yerde, doğru zamanda olun, doğru kararları doğru askerinize verin. Kahraman olun, tarih sizden bahsetsin.

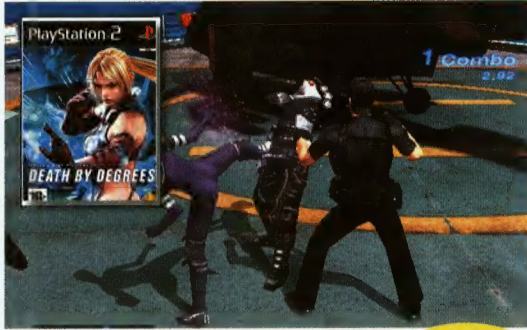


# IN!



PlayStation®2  
RESMİ DERGİSİ-TR

## Ve daha fazlası... BU SAYININ EKSTRA DVD İÇERİĞİ



### 04 DEATH BY DEGREES Güzel, kızgın...

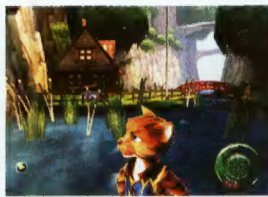
**Kısaca:** Tekken'in en güzel bayan dövüşçüsü unvanını alan Nina, sıra dışı bir operasyon ile görev başında.

**DİKKAT!**  
Nina ile eğitim hareketlerini iyice öğrendikten sonra oyuna başlayın, çünkü kombolar tuşlarla değil, sağ joystick ile yapıldığından alışmakta zorluk çekebilirsiniz.



### 05 TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2

**Kısaca:** Vogel'e iki XL Pizza, 20 tavuk kanadı, 2.5 litrelik Cola...  
**Kısaca:** Grafikleri bu kez daha çizgi filmi, lezzetiyse yine mısırlı, mantarlı bir pizza kadar iyi. Ninjalarımız Shredder'ı bertaraf etmeye çalışıyorlar.



### 07 LEGEND OF KAY Botlu ve kürk giymiş bir kedi mi?

**Kısaca:** Bilemediniz! Ne Van kedisi, ne de Garfield. Bu başka kedi! Önüne geleni kılıçtan geçirebilen bir tekir kendileri. Nasıl olduğunu merak ediyorsanız, sadece "hemen oynayın!"

### 06 MEGAMAN X8

**Kısaca:** Yıllanmış bir şarap tadı, Megamen...  
**Kısaca:** Atla, zıpla, önüne geleni patlat ve her şeyi topla... Şeklinde devam eden, ikinci bir karakterle de oynamaya izin veren, eğlenceli mi eğlenceli bölümler içeren bir demo, sizi bekliyor.



### 08 KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

**Kısaca:** Eski dostlar...  
**Kısaca:** Tüm old-school dövüş oyuncularının gönlünde taht kuran KOF, bu sefer 3D olarak karşımızda. Yeni animasyonları ve hareketleri merak edenler için DVD'yi yemek serbest!



### AJAN SPY En son haberler!

**STOLEN**  
İşte karşımızda "hit" olmaya aday bir oyun. İçinde kadın hırsızlarının, kompo teorilerinin, müze soygunlarının olduğu, Tomb Raider ve Metal Gear çeşnili, aksiyonu bol bir hikaye... Daha fazlasını bu bölümde bulacaksınız.

**THE GODFATHER**  
Dergide de hakkında bilgi bulabileceğiniz "Baba"nın oyunu GTA tarzında olacak ve filmdeki birçok tanınmış yüzü içerecek. Dergi olarak, Brando'nun modellemesini görünce toplu halde şaşırırdık. Ustaca bir iş çıkarıldığı kesin.



### REPLAY REPLAY Sizden gelenler...

**AYIN GÖLÜ**  
Arkadaşınıza attığınız golleri defalarca izliyorsunuz, sinirlenmesine aldırmadan? "Ben en iyisiyim, Kral Arthur'u tanımam!" mı diyorsunuz? Bir saniye, büyük konuşmayın! Önce DVD'deki birbirinden güzel golleri izleyin, sonra tartışalım.



### KAHİN MONITOR Denediğimiz oyunlar...

**RAINBOW SIX LOCKDOWN**  
PS2'de pek tutulmayan RS serisini güzel günlerin beklediğini düşünüyoruz. Fazla silah çeşidi, bol ekipman ve aksiyon dozu artırılmış gerçekçi bir RS kulaga hoş geliyor, değil mi?

**SPLINTER CELL CHAOS THEORY**  
İster sevin, ister sevmeyin, Sam Fisher'in gizlilik temalı aksiyon oyunlarına katkılarını inkar edemezsiniz. Bu son macerada; daha fazla hareket, daha fazla kötü adam ve daha fazla yapabileceğimiz hareket var. Bıçağınızı çıkarın ve gölgelerle yeniden buluşmaya hazırlanın.



### GERİ SAYIM COMEDOWN Brothers in Arms...

**BROTHERS IN ARMS**  
Bitmek tükenmek bilmeyen 2. Dünya Savaşı'nın konu olarak alındığı Brothers In Arms'tan ilginç video ve ekran görüntülerini burada bulabilirsiniz. Oyunda en çok dikkat edeceğimiz şey taktikler olmalı.



# posta

**HER SAYI: SİZDEN MEKTUP BEKLİYORUZ! YOLLAYIN, YAYINLAYALIM!**

Adres: Resmi PlayStation 2 Dergisi, Vefa Bayırı Sokak, Gayrettepe İş Merkezi, No: 6, B Blok, 34349, Gayrettepe/İstanbul.  
E-mail: posta@ps2dergisi.com

## YAZ-GİZ!

PS2 oyunları ya da dergimizle ilgili kafanızı kurcalayan herhangi bir şey hakkında bize yazmaktan çekinmeyin. Dergiyle ilgili yeni fikirlerle, eleştirilere tamamen açığız. Gelen her mektubu okuyacağımız kesin, ama yayınlama garantisi veremiyoruz tabii.

## ayın mektubu

### TARUMAR PS2!

Eski bir PC'ciyim ve yedi yıldır PlayStation (1 ve 2) kullanıyorum. PS2 aldıktan sonra PC'yi sadece Internet için kullanır oldum. Önceleri oyunların orijinallerini bulamadığım için kopyalarını satın alıyordum, ancak DVD-ROM'um bu oyunlardan biri tarafından tarumar edildikten sonra mümkün olduğunca orijinal oyunları tercih etmeye başladım. Şimdi tek sorum oyunları satın almadan önce PC'de olduğu gibi deneme olanagının bulunmaması. Internet'teki bazı sitelerden yüksek notlar alan oyunlar da dahil olmak üzere pek çok oyun için paramı sokağa attım diyebilirim.

Derginizin benim durumumdaki PS2 oyuncularına faydalı olacağına inanıyorum. Eminim sıkı bir dergi hazırlıyorsunuzdur, ama keşke derginin yanında oyun demoları ya da en azından oyun videoları içeren bir de DVD de verseniz. Neyse, ne olursa olsun derginizi takip edeceğim anlaşılan. Kendinize iyi bakın.

**Pelin Murat, İstanbul**

*Aslında ilk sayımızla sorunun cevabını da vermiş oluyoruz. Dergiyle birlikte bir demo DVD'si zaten veriyoruz. DVD ile ilgili detayları 6. ve 7. sayfalarda bulabilirsiniz.*



■ Hala Slim PS2 almadınız mı?



### NASIL DESEM...

Derginin çıkacağını duyunca çok heyecanlandım ve size mail atmak istedim. Kendimi ilk defa canlı yayına katılmış gibi hissediyorum. Açıkçası ne soracağımı da bilmiyorum. Sadece bir "Merhaba" demek istedim. Demiş de oldum zaten. Neyse, umarım uzun soluklu olursunuz. Kendinize iyi bakın.

**Fatih Mutlu, İstanbul**

Sevgili Fatih; terli terli su içme, güneşte fazla kalma. Biz, RPS2D ekibi olarak gece gündüz çalışmakta ve bu dergiye engin denizlerin hırçın dalgalarına bile dayanıklı hale getirmek için uğraş vermekteyiz. RPS2D Antartika'da bile tutunabilecek şekilde tasarlanıyor. Aerodinamik uzmanlarıyla... Sanıyoruz ki kendimizi ifade edebildik.

### POSTER DELİSİ!

1. Video veya demo DVD'si

verecek misiniz?

2. Oyun posterleri vermeyi düşünüyor musunuz? (Verin n'olur!)
3. PS3'le ilgili haberleri/gelişmeleri dergide bulabilecek miyiz?

**Ali Berk Tümer, İzmir**

1. Sekil A'da (yoksa boş verin, zaten bir şey ifade etmiyordu) görüldüğü üzere içi tıka basa dolu "özel" bir DVD veriyoruz.
2. Planlarımız arasında şimdilik yok, ama ileride, olabilir.
3. Evet, tabii ki.



Hani GT4'te hasar modellemesi yoktu ya?! Kahretsin ya!!!



**RPS2D İÇİN NE DEDİLER? INTERNET'İN NABZINI TUTTUK!**

**Michbro (Lideris Ruhus), forum**  
Bu güzelliği yaptığınız için çok teşekkür ederim, snif, snif... Ey konsol severler, ne olur şu çıkacak müthiş derginin değerini bilelim. Sabun köpüğü gibi olmasın bu kez!

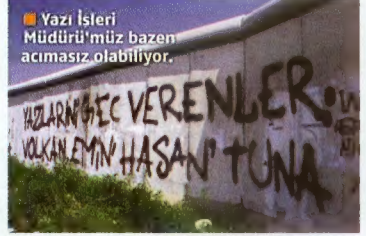
**Gordon Freeman (Objektifus), forum**  
Türk oyun piyasası güçleniyor. Sonunda bir konsol dergimiz de oldu. Konsolum olmasa da güzel bir şey.

**Score (Zortatminolanus), forum**  
Demo DVD olsa iyi olur.

**Orçun (Parabasanus), e-mail**  
Çıksın da 20 YTL olsun.

**Ali (Duygusalıyapı-yasahibus), e-mail**  
Uzun zamandır beklediğim bir şeydi bu. Şu anda çok duygusal anlar yaşıyorum. Sağ olun.

■ Yazı İşleri Müdürü'müz bazen acımasız olabiliyor.



### RESMİ PLAYSTATION 2 DERGİSİ OKURU

İki yıldır Official PS2 Magazine UK dergisini alıyordum (bu derginin özellikle DVD'si süperdi). Yanılmıyorsam eğer, aynı derginin Türkiye versiyonunu çıkarıyorsanız. Yanılıyor muyum? Bunu soracaktım.

**Suat Erdemli, Ankara**

*Tam 12'den vurdun ve bizden bir PS4 kazandın Suat! Tebrikler! Haha, çok şakacıyız (pardon). Tahminin doğru ama. OPS2M'nin (İngiltere) Türkiye versiyonunu hazırlıyoruz, ama içeriği değiştirmeye şansına da sahibiz.*

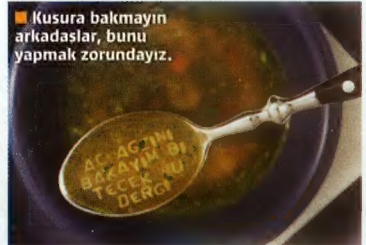
### ESKİ SAYILAR

Xbox sahibi olmama rağmen derginizin çıkacağını duyduğumda çok sevindim. PS2'ye özel oyunlardan mahrum kalmak hiç hoşuma gitmediği için, derginizle birlikte iyi oyunları da takip edebilecek ve belki bir PS2 sahibi olmak için çalışmalarına da başlayacağım. Sizce PS2 almak için geç mi kaldım?

**Mehmet Ocak, İstanbul**

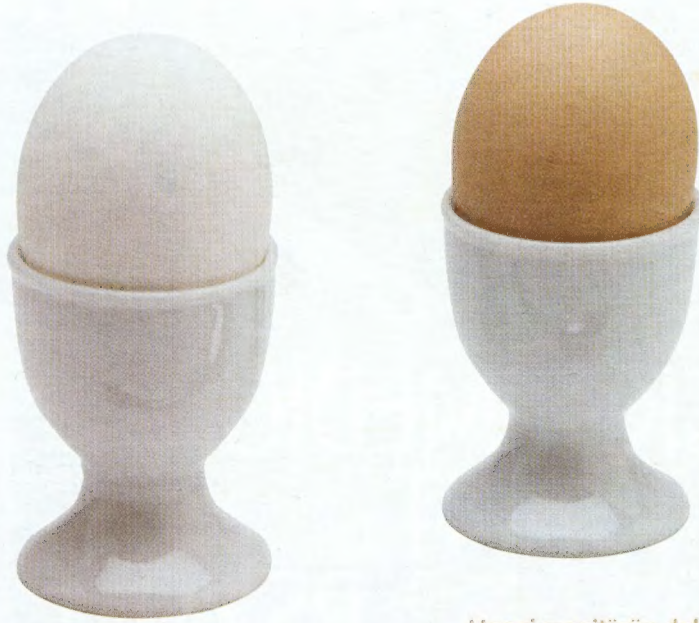
Rahatlıkla söyleyebiliriz ki PS2 almak için hiç geç değil. PS2 hala birçok iyi oyun bekliyor ve PS3 çıktıktan sonra bile yepyeni oyunlara kavuşacak (PSOne'ı hatırlayın). Sen de dergimizi alarak hem PS2'nin en iyi oyunlarını göreceksin, hem de hangi oyunlarla ne zaman karşılaşacağını bileceksin. Hiçbir şey için geç değil. Üstelik PS3 bilgileri de yine bu dergide olacak.

■ Kusura bakmayın arkadaşlar, bunu yapmak zorundayız.





Monitörleri tokuşturamazsınız ki...



**Hangi monitörün daha üstün olduğunu nasıl anlarsınız?**

İlk bakışta hepsi benzer özelliklere sahipmiş gibi duruyor. Oysaki sadece birinin uzmanlık alanı monitör... CMV TFT - LCD monitörler, geniş görüşüm açılarıyla size yıllarca rahat bir çalışma ortamı sunar. Mükemmel görüntü kaliteleri ve ultra parlaklık değerleriyle göz sağlığını da korur. Siz en iyisi CMV uzmanlığına geçin, başınız ağrımasın.

15" - 17" - 19"



Your View, Our Vision.



# ajan

YEPYENİ BİLGİLER, GÖZ KAMAŞTIRAN EKRAN  
GÖRÜNTÜLERİ VE DAHA FAZLA SABIR DİLEĞİ...

» "BABA" NIN YENİDEN DOĞUŞU



**PSP İÇİN  
DE Mİ?**  
Su anda aldığımız bir habere göre The Godfather PSP'ye de PS2'ye birlikte PSP'ye de çıkacak! PSP versiyonunun, PS2 versiyonuyla birebir aynı mı olacak? Yoksa daha mı farklı olacak? gelecekte olacağını bilemeyiz; bizden aylarda öğreneceğiz; hiçbir şey kaçmaz!

## 33 YILIN ESKİTEMEDİĞİ MUHTEŞEM YAPIT **THE GODFATHER** PS2'DE!

Çıkışına yaklaştıkça iyice sabırsızlanmamıza neden olan oyundan, reddedemeyeceğiniz son bilgiler...



Yeni bir film çıkar, filmi izlemeyen oyununu oynarız. Bazen varolan filmlerin oyunlarının yapımına karar verilir, ortaya The Godfather

çıkıyor. Son 35 yılın en iyi filmlerinden biri olan The Godfather'ın (aslında bir üçleme), su ekran görüntülerine baktığınız oyunu bir şeye benzemezse eğer, çok büyük bir hayal kırıklığı yaşayacağız.

Filmdeki ünlülerin yerine, Corleone Ailesi'nin korumasındaki sıradan biri olarak yer alacağız oyunda. Bunun kulağa kötü geldiğini düşünenler bir de su açıdan baksınlar: Arka planda yer alarak hem önemli sahneleri dışarıdan izleyip yorum yapabileceğiz, hem de tüm ünlü isimlerle bir şekilde iletişim kurabileceğiz. Ayrıca The Godfather'ın ünlü bir isim olarak oynamak tehlikeli olabilir. Connie'nin düğününde Michael'in ölümüne sebep olarak oyunu çıkmaza sokmak istemezsiniz, değil mi?

**ÜNLÜ İSİMLER & FARKLI HAYATLAR**  
Filmin fanatikleri için sayfada yer alan ekran görüntülerindeki en heyecan verici olay

filmdeki yardımcı oyuncuların varlığı olacaktır. Mesela diğer sayfanın sağ köşesindeki Salvatore Tessio ve Luca Brasi'yi filmdeki hallerinden ayırmak çok zor. Yüzlerindeki detaylara ve modellemelerine ise hayran kalmamak elde değil.

Karakterler yerine olaylarla ilgilenenlerse Mafia tarzı araba takip sahnelerine, arabadaki mafya üyelerinin birbirlerine açtıkları ateşe ve sokak kavgalarına dikkat etsinler lütfen. Yine bu sayfalarda yer alan sokak kavgası sahnesinde, ilk filmdeki Genco Olive Oil'in önünde Sonny Corleone'un kayınbiraderini nasıl da patakladığını görüyoruz.

Tabii böyle sağlam bir hikayenin üzerine oynanışın nasıl oturtulacağını biz de merak ediyoruz. Bizce eski film görüntüsü verilmiş, daha çizgisel oynanış olan bir Grand Theft Auto çıkacak ortaya (belki Mafia'ya da benzetebiliriz). Fakat su ekran görüntülerine, bu kadar detaya ve The Godfather'ın orijinal hikayesinin sanal ortama bu denli özenilerek aktarılmasına bakılırsa, yakında "reddedemeyeceğimiz bir teklif" alacağız. ■ TS

## BİR GÖREVİ TAMAMLAMANIN ÜÇ FARKLI YOLU



### ■ UZLAŞMACI TUTUM

Siddet yanlısı değilseniz, gelin bu zarfları dağıtalım. Her zarfta bir miktar para ve bolca beyin gücü yatıyor.





## GÖRÜNTÜLERDEN ETKİLENİNCE

Bu kadar iyi bir görüntüye sahip bir karakteri görmek gerçekten çok heyecan verici. Bu karakterin adı Don Vito Corleone. O, The Godfather'ın baş karakteri. Bu karakterin adı Don Vito Corleone.

İtiraf edin, bu şehri ele geçirmek istiyorsunuz.

## SONUÇLAR

Ekran görüntülerini laboratuara yollayıp dikkatlice inceledik. Test sonuçlarında tahmininizden daha fazlasını bulduk. İşte rapor.

### ■ LUCA BRASI

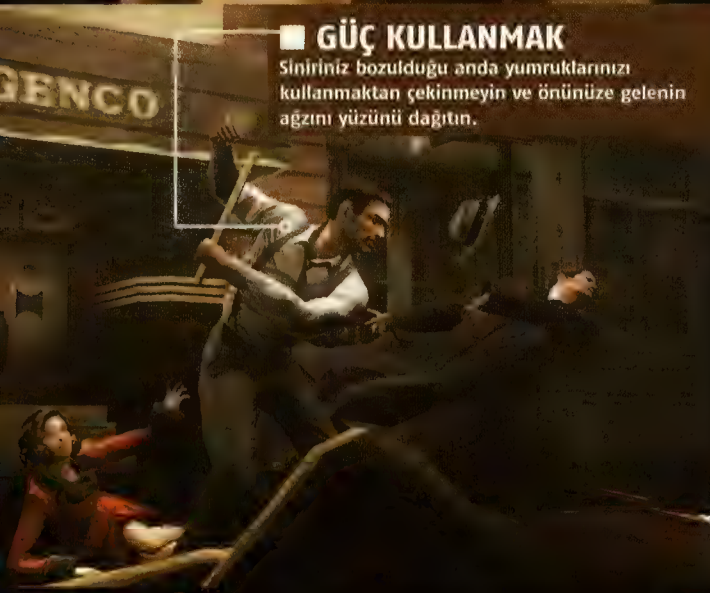
Kafası bir çocuğunkinden fazla çalışmayan Luca Brasi, filmde çok kısa bir süre görünüyordu, fakat ne denli pis bir herif olduğunu (Don Vito'nun teklifine olan yardımından dolayı) öğrendikten sonra ondan nefret etmekten kendimizi alamadık. Filmde bogulmaktan öteye gidemese de, oyunda ondan daha fazla hareket bekliyoruz.

### ■ SALVATORE 'SALLY' TESSIO

Bay Tessio, The Godfather'ın sonlarına doğru ancak ortaya çıkıyordu, ama Don Vito'ya olan ihanetini göz ardı etmek mümkün değil. Buradan da onun her türlü yan görevde yer alabileceği ve mafyadaki yüksek rütbesinden dolayı her türlü işin arkasında olabileceği sonucuna vardık. Ona karşı özel bir sempatiniz yok, hatta elimize fırsat verilirse elimizin tersiyle (cidden birine vuran var mı elinin tersiyle?) iki tane çakmak da istiyoruz. Bu olanığın bize sağlanması dileğiyle...

### ■ GÜÇ KULLANMAK

Siniriniz bozulduğu anda yumruklarınızı kullanmaktan çekinmeyin ve önünüze gelenin ağzını yüzünü dağıtın.



### ■ TETİKÇİ OLMAK

Her normal insanın seçeceği yol bu olacaktır. Tek dostu silahlar, tek düşmanı da geriye kalan her şeydir. En güçlüyü oynamak isteyenlere...



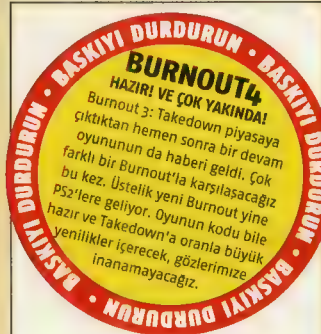
> BUNLAR DA NEREDEN ÇIKTILAR?

## SSSSSSSTTT... SIR TUTABİLİR MİSİNİZ?

**Electronic Arts'ın  
listesi açığa çıktı!**



Hollanda tabanlı bir internet sitesi, Electronic Arts'ın yapım aşamasında olan oyunları hakkında bilgiler yayınladı. Bu listede yer alan bazı oyunlar, misal Batman Begins, zaten yaz aylarında bekleniyor, fakat diğer oyunların birçoğu yıl sonu ve hatta diğer yıl için (ki burada PS3 dedikoduları geçmeye başlıyor) planlanıyordu. Tabii bu kadar bilginin bir anda ortaya çıkması EA'yı pek de mutlu etmemiş gibi görünüyor. Konu hakkında yorum yapmayan EA ayrı bir yerde dursun, gelin içimizi kıpır kıpır (Kırpık'ı hatırlayan var mı aranızda?) yapan bu oyunlara bir göz atalım. SSX4 ve Burnout 4'e dikkat! ■ TS



### BURNOUT 4

Kasım ayından beri bunu biliyorduk; "sürpriz oldu" dersek yalan olur.



### BLACK

FPS'lerin konsollardaki kurtuluş umudu olarak nitelendirilen Black, halen 2006 başı çıkış tarihini koruyor. E3'te sadece sınırlı bir basın grubuna tanıtılan oyunda en fazla "silahlar" dikkat çekmişti. Söylentilerin aksine kesinlikle PS2 için tasarlanan oyun aynı zamanda ara sahnelerle bölünmeyen, kesintisiz bir aksiyon sunacak.

### FIFA 2006

Pro Evolution Soccer 5 gelirken FIFA 2006 mı?

### FIFA STREET 2

FIFA, FIFA Street... Bunlar boş şeyler (değil mi?).

### SSX 4

SSX serisi her zaman başarılı olmuş olsa da, bir kısım medyadan (mesela 14 yaş altı gençlerden) çok fazla ilgi çekmedi. SSX 4 nasıl olacak bilemiyoruz, ama daha fazla kar, daha uzun bir dağ yamacı bize yeter de artar bile. Sabırsızlığımız son raddede.



### NEED FOR SPEED: MOST WANTED

Araba modifikasyonu modası geçmiş olacak ki, Need for Speed de özüne dönmeye karar vermiş. Sanırım en son High Stakes'te polislerden kaçıyorduk. Most Wanted'da polisler yeniden peşimize düşüyor ve bu sefer daha acımasızlar. Gazı köklemenin vakti geldi sanki?

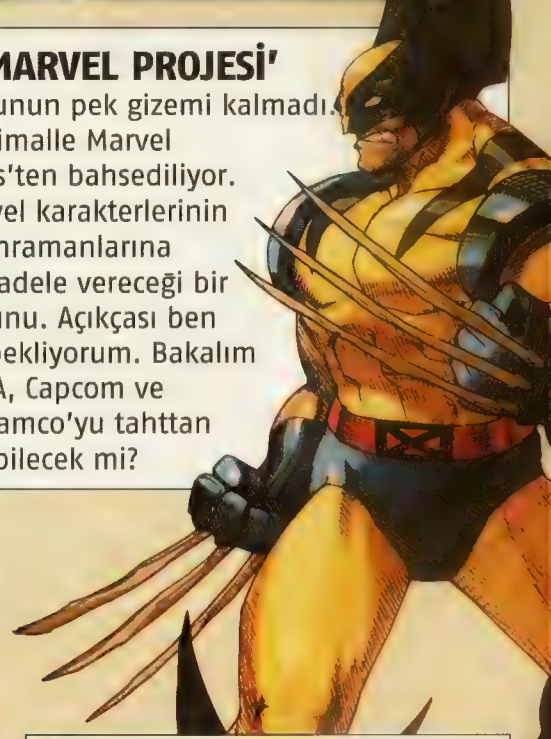


### JAMES BOND: RUSYA'DAN SEVGİLERLE

GoldenEye: Rogue Agent'a gelen olumsuz eleştirilerden ürken EA, Everything or Nothing gibi daha sağlam bir oyunla sahneye çıkmaya hazırlanıyor. Fakat bu sefer 007'yi Sean Connery oynayacak. Maalesef oyunun yapımını üstlenen Free Radical Design (TimeSplitters'in yapımcıları) artık bu konuyla ilgilenmiyor. Yine de EoN'nin ve son 007'nin yazarı Bruce Feirstein'in hala projenin arkasında olması güzel haber.

### 'GİZLİ MARVEL PROJESİ'

Aslında bunun pek gizemi kalmadı. Büyük ihtimalle Marvel Imperfects'ten bahsediliyor. Ünlü Marvel karakterlerinin EA'nın kahramanlarına karşı mücadele vereceği bir dövüş oyunu. Açıkçası ben merakla bekliyorum. Bakalım EA, Capcom ve Namco'yu tahttan indirebilecek mi?



### VE...

**HARRY POTTER AND THE GOBLET OF FIRE**  
Cedric'in öldüğünü biliyordunuz değil mi? Pardon!

### TIGER WOODS PGA TOUR 2006

Golf oyunu muydu, neydi ki bu? İlgilenen varsa aranızda, sevinecek.

### URBZ 2

Ama yetti bu Sim oyunlarından. Yetmediyse...



YOLLARIN KRALI

## DİJİTALDEN GERÇEĞE

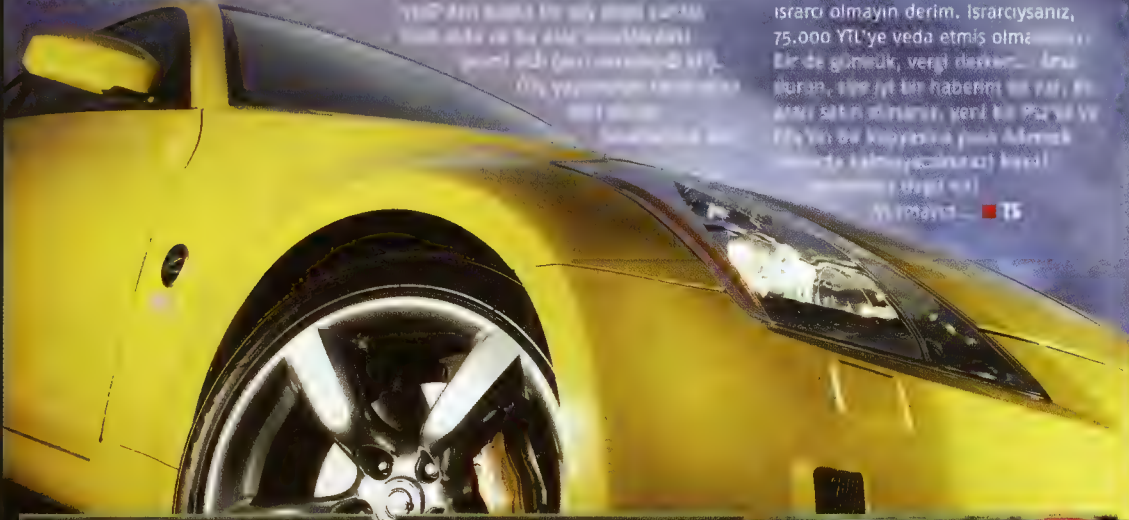
Yeni bir GT4 arabası... Ve sanırız bu sefer gerçek...



Gran Turismo 4 için bir kumarhaneye girdik. Oyunun gerçek hayatta kullanılabileceği bir versiyon, PlayStation 2'de...

Gran Turismo 4 ve Gran Turismo Sport arasında bir yarışma yapıldı. Gran Turismo 4, Gran Turismo Sport'tan daha hızlı ve daha güçlü. Gran Turismo 4, Gran Turismo Sport'tan daha hızlı ve daha güçlü.

Gran Turismo 4, Gran Turismo Sport'tan daha hızlı ve daha güçlü. Gran Turismo 4, Gran Turismo Sport'tan daha hızlı ve daha güçlü. Gran Turismo 4, Gran Turismo Sport'tan daha hızlı ve daha güçlü.



Bu inanılmaz Nissan 350Z'yi gerçek hayatta kullanma şansınız var, biliyorsunuz değil mi?



## TİTRESİMDEN ŞOKA GEÇİŞ

Sony bir şeyleri "ödünc" alırken artık daha dikkatli olacak!



PS2 gamepad'ınızı alın ve dikkatlice bakın. Elinizde kendi etrafında dönen çubukla desteklenmiş, vücudunuza, merkezi olmayan dalgalar yayan bir cihaz olduğunu biliyor muydunuz? Titresimin teknik adının bu olduğunu ben de bilmiyordum, halen de duyduğuma emin olduğumu söyleyemem.

Bilgisayar arabasını üreticisi olan Immersion, bahsedilen "dalga yayar" parçasının patentinin kendilerine ait olduğunu belirterek, Sony'nin Dual Shock gamepad'lerinde bu parçayı haberleri olmadan kullandığını iddia etti. Ve açtığı davayı da kazandı. Immersion'a 87 milyon dolar tazminat ödemek zorunda kalan Sony, bu parçanın kullanım hakkı için 27 milyon dolar daha ödemek zorunda.

PS3 çıkmadan Sony'yi kaybetmek istemeyiz değil mi? O yüzden su kulplu IS Bankası kumarhanasına bir-iki kuruş da siz atın, yavaş yavaş ödeyelim şu paraları. ■ TS



Dual Shock'ın olay çıkaran parçası!



## AĞLAMA YAVRUM, SİLİNİR

Far Cry, grafiklerinden çok, sinirli (!) yapay zekasıyla dikkatleri toplamıştı. Uzun süredir yapıım aşamasında olan Far Cry: Instincts ile tam bu zevki konsollarda yaşayacakken, ertelendiği haberini aldı. Bir ay önce piyasada olması gereken oyunun yeni çıkış tarihiyse açıklanmıyor. Tahminimizce Kasım'da buralarda olur.

## İTALYAN BOĞASI

Bir yandan GT4, diğer yandan NFS: Underground, Forza Motorsport derken, sonunda işin içine İtalyanlar ve Squadra Corse Alfa Romeo da (SCAR? Full Metal Alchemist? Alaka?) karıştı. Milestone gibi fazla tanınmayan bir firma tarafından hazırlanan SCAR, aklınıza gelebilecek tüm Alfa Romeo araçlarını barındırarak. Hepsi Ferrari olsa ilgilenelim diyeceğim de, Ferrari'li olan da (F355 Challenge) bir şeye benzememişti.

## SEGA SONY'YE KARŞI

Bu sözü duymayalı uzun zaman oldu (Dreamcast'lerini saklayanlar?). SEGA tekrar donanım işine giriyor, ama bu sefer amacı biraz farklı. Sony'nin Aibo'suna rakip olarak tasarlanan iDog (Apple esintileri görüyorum), üstünde bestelenebilecek müziklerle uyumlu olarak dans edebilecek. Size olan bağlılığına da üstündeki ısıklarla gösterecek olan iDog'a kötü davranırsanız kornasını "Korn!" diye öttürmekten de sakınmayacak.





PSP'nin FARKLI YÖNLERİ

## PSP'DE TV!

Bu kadar çabuk olmasını beklemiyorduk!



Tatile çıktınız diyelim. Bahama'lardasınız (saygılar). Ve bununla birlikte CNBC-e'deki Desperate Housewives dizisinin bir bölümünü bile kaçırsanız depresyona giriyorsunuz, o derece bağımlısı olmuştunuz (kendinize gelin). Yanınızda da bir PSP, geniş bant bir internet bağlantısı ve bir de mayonuz var ("mayonez" diye okudum, cidden - FA). Bu durumda yapmanız gereken şu: Mayonuzu giyin, PSP'yi bir kenara bırakın ve en yakındaki bikiñli canlıya doğru yol alın. PSP'nin oyun desteği, MP3 çalması, resim göstermesi ve UMD filmler oynatması

Matematik ders kitaplarına bile girdi. Peki 1GB'lık Memory

Stick'lerin takılabilirdiği bu alet, neden baska video formatlarını da oynatmasın ki?

Su anda bile "vob" uzantılı dosyaları oynatan PSP, çok yakın bir gelecekte İnternet'ten indirebileceğiniz video dosyalarını (fragmanlar, TV dizileri, klipler, filmler) rahatlıkla oynatabilecek. Sağlam kaynaklardan edindiğimiz bilgiler ışığında, bir internet sitesinin su anda para karşılığında bu tip videoları pazarlamak üzere hazırlandığını söyleyebiliriz. Üstelik yasal olarak... Tabii henüz onaylanan bir şey yok ortada. Yine de şimdiye kadar her türlü elektronik cihazın modifiye edildiğini ve elimizde video oynatmaya uygun, 1GB depolama kapasitesi bulunan bir canavarın bulunduğunu düşünürsek, ihtimaller bu haberin doğruluğunu destekler yönde olacaktır. ■ TS

**PSP SÖLENİ!**

Avrupa'da PSP'yle aynı anda çıkacak oyunlar için 78. sayfayı çevirin.



Susan bu yeni arkadaşlığı onaylayacak mı? Bütün olanlara göz yumup Mike'a olan hislerini yüreğine mi gömecek? İşte bunları öğrenmek için bir PSP almanız gerekiyor.

## GECELERİN EFENDİSİ

Symphony of the Night'in üstünden çok uzun süre geçti

Castlevania yıllar boyunca oyuncuların büyülemiş olsa da, Avrupa'da pek tutulmamış ve bu nedenle de Konami'nin bu konuda biraz çekimser kalmasına neden olmuştur. Dolayısıyla zar zor ortaya çıkan Lament of Innocence ve yeni üç boyutlu dostu Curse of Darkness'a bakınca şöyle bir tablo ortaya çıkıyor...

### ARTILAR

■ İçinde vampirlerin, cadı yakma merasimlerinin ve şeytanın usaklarının bulunduğu yeni bir hikaye.

■ Karakterinizi geliştirme ve takım arkadaşlarınızı (30) kontrol etme olanağı.

■ Symphony of the Night'a benzer özellikler.

### EKSİLER

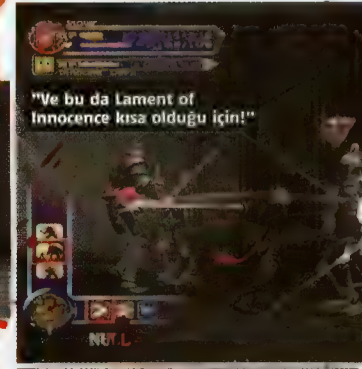
■ "Vampir", "cadı" derken hikaye paldır kıldır (!) yuvarlanabilir.

■ Gerçek zamanlı aksiyon RPG'ye dönüşürken ortaya sorunlar çıkabilir.

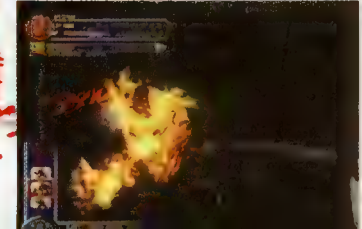
■ "Symphony of the Night'a benzeyecek" derken baska bir şeye benzerse problem çıkar.



.. Konami bu sefer farklı bir yöne sapıyor ve ortaya ne çıkacağı da belli değil. Umarız bu oyun bir şeye benzer, yoksa Castlevania'ya sonsuza dek "elveda" bile diyebiliriz -ki bu bizi üzer! ■ TS



"Ve bu da Lament of Innocence kısa olduğu için!"





## JUICED'A İNCE AYAR

İç çıkmayan oyun, yeni görünümüyle çok yakında...

Eylül ayında dergilere bir kopyası gönderilen Juiced, bu dergiler tarafından incelendikten hemen sonra claim'in finansal çöküntüye girmesiyle piyasaya çıkarılmadı. Böylece kimsenin edemeyeceği bir oyunun incelemesi r aldı sayfalarda. Çöpe atılmaya zırlanılan Juiced'u kurtaran firmaysa

THQ. Üstelik THQ oyunu aynen alıp piyasaya sürmeyi de düşünmüyor. Gelen eleştiriler doğrultusunda araç kontrolleri dengeleniyor, yapay zeka yenileniyor, yeni ısıtık/yansıma efektleri ekleniyor ve zorluk derecesinde yeniden yapılanmaya gidiliyor. 20 Mayıs'ta piyasada olması beklenen Juiced, makyajlanmış haliyle bakalım istenileni verebilecek mi. ■ TS



HABER FAZLASI

BAĞIMLILIK YARATABİLİR!

## MASHED'İN TADINI ÇIKARAMADIYSANIZ...

Her şeyin daha fazlasıyla Mashed yeniden pistlerdeki yerini alıyor.

Tekerleğin keşfinden beri insanoğlu tekerlekli cisimleri ittmeye bayılmıştır. Yetişkin veya küçük insanlar kendilerini oyalamak için araba işlere yönelirken, çocuklar bu "ittirme" eylemini devam ettirmişlerdir. Ve arabanın keşfiyle gelen objeler ufak oyuncak arabalara dönüşmüşlerdir. Ufak arabaların gelişmesi bir yere kadar ilerlemiş ve bilgisayarlarla çevrili sanal dünyaya açış yapmışlardır. Geleceğimizi emanet ettiğimiz gençlerimiz artık sanal dünyada arabaları

istimekteydiler. İsim ligişi tarafıyla, araçları ne kadar gerçekçi yaparsanız yapın, ufak ve sevimli araçlar nereden daha çekici ve sevimli olmuşlardır.

Micro Machines ile mi başladı bu farya, hatırlamıyoruz, fakat birkaç kişinin bir araya gelip oynayabildiği ve zevkli oyunlar, içlerinde mini arabaların olduğu oyunlardır. Bu grubun en yeni üyesi de Mashed, bağımlılık yaratabilecek oynanışıyla ayağı öze PS2'lerimizdeydi.

Mashed'in devamını beklemeye başlamışken, Mashed: Fully Loaded'in haberleri geldi, ama kendisi Mashed 2

olmaktan uzak bir yapıdaymış, bir de sonradan anladık. Fully Loaded, Mashed'i oynamamış olanlar için iyi. Mashed'i fazlasıyla oynamış ama tatmin olamamış olanlar içinse inanılmaz bir haber. Fully Loaded, kısaca, Mashed'i içinde aynı haliyle barındırıyor, buna ek olarak da iki yeni çevre (Buzullar ve Şehir), yeni arabalar, 10 farklı pist (Mashed'de 13 tane vardı), 10 tek kişilik bölüm, antrenman modları ve üç yeni turnuva (Turbo, Ice ve Night) getiriyor. Oyunu -büyük ihtimalle- şu sıralarda piyasada bulabilirsiniz. ■ TS



### PSX'E VEDA

PSX'in ilk görüntülerini gördüğümüzde, "İşte bu! Olması gereken buydu! Benim aklıma gelmişti zaten!" demiştik hep bir ağızdan. Bu gelişmenin hemen ardından suratımıza 220 km hızla çarpan PSX fiyatı, nesemizi alıp götürmüştü. PS2'nin tüm özelliklerini taşıyan PSX, buna ek olarak MP3 çalma, resim gösterme, geniş ağ bağlantısı desteği ve DVD yazma özelliğiyle mükemmel bir paket(ti). Neden geçmiş zaman? (Çünkü yeterli ilgiyi göremeyen PSX'in (muhtemelen fiyatı yüzünden) üretimi durduruldu.

### UZUN METRAJLI STREET FIGHTER

Bir karakter siz seçin, bir tane de biz. Sonra farklı arenalarda sabahlara kadar dövüşelim. Bunun adı Street Fighter ve hepimiz bunu hala sevmekteyiz (değil mi?). Capcom, dövüş oyunlarındaki uzmanlığını daha geniş bir alana yayma düşüncesiyle Beat Down: Fists of Vengeance'ı çok yakında piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Çeşitli Kung-Fu ustalarını sokaklara salarak, uzun bir macera boyunca onları kontrol edeceğiz, dövüştükçe gelişecek ve geliştiğe daha da mutlu olacağız. Daha ne isteriz ki?



### "BİR PİLOTUMUZ DAHA BASTOGNE'DA KAYBOLDU!"

Uzun süre oldu Pilot Down: Behind Enemy Lines duyurulalı. Hatta biz unutmuşuk bile çoktan. İkinci Dünya Savaşı konulu oyunlardan yarı baygın duruma geldiğimiz için de üstünde fazla durmadık açıkçası. İşte tam her şeyi unutmaya, her şeyden vazgeçmeye, kendimizi içkiye vermeye hazırlanıyorduk ki, oyunun yakında piyasada olacağı ve İsviçre'nin soğuk bölgelerinde geçeceği haberini aldık.



## ⊗ TUSUNA BASIN, ÖPÜSSÜNLER!



**The Sims; The OC ve Biri Bizi Gözetliyor'la buluşuyor.** Dedikodu, yalan, hırs, aşk... Hepsi çok yakında konsollarımızda.



"Seth ne kadar salak bir insan evladısın ya!", "Ryan gitsene kızın peşinden, kağıt bebek gibi Marissa!" gibi şahane yorumlar yapıyorsanız, The OC fanatigisinizdir, biz buna karışamayız. Hatta iyi bir haber vermemiz gerekirse de, veririz! Artık dizilerdeki olayların akısını siz belirleyebileceksiniz!

Electronic Arts'ın karışmadığı is kalmadığından, planları arasında bu

kez The Sims'i konu alan bir TV dizisi yer alıyor. "Elinizdeki aileye istediğinizi yaptırabiliyorsunuz. Ne zaman oturmaları, ne zaman mutfaga gitmeleri gerektiğini siz onlara söylüyorsunuz. Bu diziye siz oynuyorsunuz." diyor EA yetkilileri.

Dizide olacakları direk olarak biz mi belirleyeceğiz, yoksa SMS oylarıyla mı olayların akışı değişecek, bunu zaman gösterecek. ■ TS

## ➤ ÇILGIN SEKRETER TROYA

# TOMB RAIDER'DAN FAZLASI MI?

Lara Croft'un yapımcıları bu sefer farklı bir oyunla, Without Warning'le karşımızda. Kahramanımızsa beyaz, dar glysiyle öne çıkan bir... Sekreter?

(Aksiyon meraklıysanız endişelenmeyin! resimdeki ağır silahlerle de oynatabilirsiniz.)



Hiç düşündünüz mü, Mercenaries'te üstüne bomba yağdırdığınız bir fabrikadaki sivillere ne oluyor? Onların hayatları yok mu? Aileleri ne olacak? İşte bu yüzden Avrupa Birliği'ne giremiyoruz!

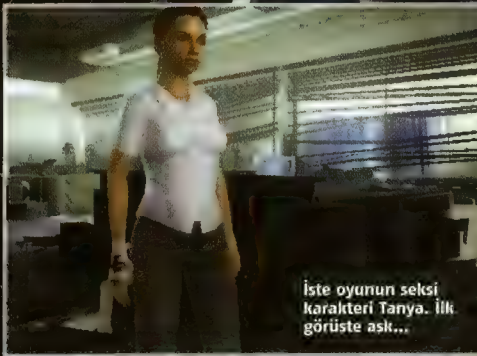
Aslına bakarsanız şimdiye kadar içinde bulunduğumuz bu tip ortamlarda pek sivil olmamıştır. Ya tehlikeyi çok önceden sezip kağıtlardır, ya da birkaç elçi olarak bırakılmıştır. Geride kalanlar da mecburen size yardım ederler, kapı anahtarları verirler, sıfıreyi söylerler, baska da bir işe yaramazlar. Bahsi geçen sivillerin göz ardı edilmesinden yakınan Circle Studio, Without Warning'le sivillere yapılan haksızlığa dikkat çekmeyi hedefliyor. Özellikle de Tanya Shaw'a. Tanya'yla birlikte diğer bes karakterin kontrolünü alacağımız oyun, 12 saatlik macerayı bu altı kişinin bakış açısından resmedecek. Üç karakter basit fabrika



çalışanlarından, kalan üç karakterse polis kuvvetlerinden seçilmiş. Bu durumda siviller fabrikayı basan teröristlere görünmeden hareket etmeli, polislerse bombaları imha edip, gerektiğinde silahlarına sarılmalılar. Evet, doğru olan bu.

Karakterler arasında sürekli geçiş yapacağınız ve oyunda 12 saatlik bir dilim anlatıldığı için, kahramanlarımız birbirleriyle direkt olarak karşılaşamayacaklar. Yoksa bir paradoks olup tüm evreni bir saniyede yok edebilir.

Hepsi bir yana, oyunlardaki bayan karakter fazlalığının neden kaynaklandığını araştırmak için bir komisyon kurup, sabahdan akşama kadar Tomb Raider ve Giana Sisters oynadık. ■ TS



İşte oyunun seksi karakteri Tanya. İlk görüşte aşk...



24 SAAT MENAJERLİK

## SORUMSUZ FUTBOLCULARA GEÇİT VERMEYİN!

CM5 PS2'ye gelmeden önce elinizdeki oyunları bir an önce bitirin.

Kimse beni kontrol edemez! Tutmayın!



Herkesin başında gecelerini ve gündüzlerini kaybettiği Championship Manager, yeni oyunuyla PS2 sahiplerini de bu gruba katmaya hazırlanıyor. Piyasadaki menajerlik oyunları da bu gelişmeyle birlikte tır tır titremeye başladı bile.

Yeni CM her ne kadar farklı bir yapımcının elinden çıkacak olsa da, en detaylı ve en doğru veri tabanının bu oyunda olduğu iddia ediliyor. Daha önce çok boş vaat duyduk tabii, ama konu CM olunca buna inanmamak için ortada bir neden göremiyoruz.

Seçeğimiz takımın yine tüm kontrolü sizde olacak. Buradaki "tüm kontrol" sözünü sakın abarttığını düşünmeyin. Takımınızla ilgili her türlü detaya yoğunlaşabileceksiniz. Oyuncularınızın formasyonunu, antrenmanlarını ve genel oyun tarzlarını belirleyen stratejik kararları verirken, bir kara tahta yardımınıza koşacak. Stratejinizi bu tahtada belirledikten sonra maçları canlı olarak izleyebileceksiniz. Maç sonucunuysa oyuncuların özellikleri, yetenekleri ve kişilikleri belirleyecek. Nasıl bir eğitim aldıkları da sonuçta etken elbette.

Oyuncu sayısını ne siz sorun, ne biz söyleyelim. Dünya çapında 2430 takım, 52.000 oyuncu ve 24'ü oynanabilir 146 ülkeden bahsediliyor. Bu kadar insanla kolayca başa çıkabilelim diye de DualShock kontrolleri yenilenmekte.

Ve son olarak, her maçtan sonra basın sizle ilgili yorumlar yapacak. Toplam 6000 kelime hafızası olan bu dijital basın sizi yerin dibine de geçirecek, baş tacı da yapacak. Eh, kendinize çekti düzen verin siz de canım! ■ TS

## Tuna Paluğu



0 kadar heyecanlıyım ki, buraya ne yazdıysam sildim. Gelecek aylarda buraya yemek tarifinden 12 katlı otele planına kadar her şeyi sığdırmayı düşünüyorum. İyi geceler.

Beni dinlediğiniz için teşekkür ediyorum. Gelecek aylarda buraya yemek tarifinden 12 katlı otele planına kadar her şeyi sığdırmayı düşünüyorum. İyi geceler.

Tuna Şentuna,  
tsentuna@ps2dergisi.com

**ONAYLANDI:** Devil May Cry 4, sadece PS3'e çıkacak.  
**SÖYLENTİ:** Virtua Tennis Mayıs ayında PSP'lerde...  
**ONAYLANDI:** Namco ve Capcom, Namco X Capcom isimli bir RPG üzerinde çalışıyor.  
**SÖYLENTİ:** Mercenaries'in devamı ve bir PSP versiyonu hazırlık aşamasında.  
**ONAYLANDI:** God of War bu yaz Avrupa'da piyasada.  
**SÖYLENTİ:** Yeni Superman filminin oyununu EA hazırlıyor.  
**ONAYLANDI:** TV dizisi Family Guy'in oyunu yapılıyor.  
**SÖYLENTİ:** Firat tüm dergi işlerini bırakıp Honolulu'ya tatile gitti (gittim mi cidden ya, fark etmeden? - FA).

## BEDAVA TRANSFER!

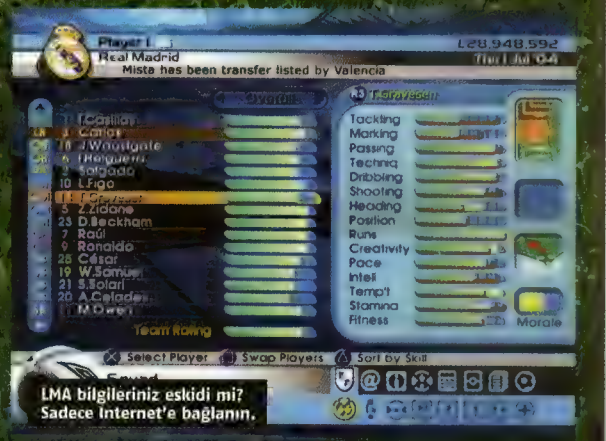
Yoksa LMA bilgilerini güncelleyebilecek miyiz artık?



LMA Manager 2005 sahipleri, şözümler size! Eğer elinizdeki oyunun eskidiğini düşünüyor, en son bilgilere ulaşmak için bir yol arıyorsanız, size bir önerimiz var: Daha sosyal bir insan olun ve bunları dert etmeyin!!!

Lafı toparlayacak olursak, Codemasters, ünlü menajerlik oyununun güncelliğini kaybettiğini fark etmiş olacak ki, Internet'ten indirilebilir bir bilgi yumağı (teknik ismi "yama") hazırladı. Kısaca yapmanız gereken şu: Oyunun Online seçeneğini seçin ve gerekli bilgiler sadece 7.5 YTL kısıtlığında elinizde olsun. Tabii bu işlemler için oyunun orijinaline ve sağlam bir Internet bağlantısına sahip olmanız gerektiğini hatırlatalım.

Internet bağlantısına güvenmeyenlerse oyunun güncellenmiş versiyonunu bu ay piyasada bulabilirler. ■ TS





▶ SAĞAL GÜZELLER

# SİZ HANGİSİNİ SEÇERDİNİZ?

Sevgiliniz bir oyun karakteri gibi giyindiği zaman onu daha mı çekici buluyorsunuz? Sorun sizde mi, yoksa bu karakterler gerçekten seksi mi? Boş verin gerçek kızları! Ne? Ne diyoruz biz?!



**İsim:** Reiko Hinomoto  
**OYUN:** Rumble Roses  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Gözlerindeki histerik bakışları değil bizi çeken. Hayır, karşımızda neredeyse çıplak durması da değil. Asıl etkileyici olan ultra mini şortu! Ühüm! Afedersiniz, kendimizi kaybettik!  
**BİZCE?** Bir şans verilebilir.



**İsim:** Fiona Bell  
**OYUN:** Hunting Ground  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Dikkatli bakın. Fiona'nın gerçekten farklı bir güzelliği var. Hem masum, hem de her an beklemediğiniz bir hareket yapacakmış gibi. Üstündeki ilginç kıyafet onu potansiyel bir eş olarak düşünmemizi zorlarsa da, güzelliğine kapılıp gitmek çok kolay.  
**BİZCE?** Beğendik! Alıyoruz! Ofisteki herkese!

**İsim:** Nina Williams  
**OYUN:** Tekken, Death By Degrees  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Şu bakışlara bakın önce. Eğer bu bakışlar da sizden bir şeyler koparmıyorsa, Nina sizin aradığınız "şey" değil. Uzun bacakları, sarı saçları ve delici bakışlarıyla herkesten bir adım önde. Yanında dikkatli durmak gerek, ısrabılır.  
**BİZCE?** Tabii ki de evet, ama canımıza okur büyük ihtimalle.







**İSİM:** Renee Raymond

**OYUN:** Rainbow Six 4: Lockdown  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Diğer kızların ortaya çıkmış bazı "özelliklerini" kendince polis üniformasının ardına saklamaya uğraşan Renee, rastalı saçları ve sert tavıyla çekicilik kazanıyor. Ona sadık kalmazsanız, korkutucu olabilir.  
**BİZCE?** Savaşta hayırlı!

**İSİM:** Mee Mee

**OYUN:** Super Monkey Ball Deluxe  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** O bir maymun olabilir, komik ve ciddiyetsiz de olabilir, ama bu onu dışlamamız gerektiği anlamını taşımaz, değil mi? Haydi biz de biliyoruz onu sevdiğinizi, beğendiğinizi... Saklamayın duygularınızı!  
**BİZCE?** Askta doğru veya yanlış olmaz!

**İSİM:** Claire Redfield

**OYUN:** Resident Evil Code: Veronica X  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Ona o kadar çok alıştık ki artık bacımız oldu. Hakkında böyle garip şeyler düşünmek bize ters geliyor. Veya itiraf ediyoruz, çok iyi silah kullandığı için ondan korkuyoruz.  
**BİZCE?** Rica ederiz bu bahsi kapatalım.

**İSİM:** Lady

**OYUN:** Devil May Cry 3  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Gerçek Van Kedisini Lady'miş demek ki. "Van Kedisini" diye lanse edilen şeyse aslında Jean Claude Van Damme'miş. Hayvanbilim alanındaki bu saptamadan sonra Lady'ye asık olmak için hiçbir engelimiz yok artık. Lady?  
**BİZCE?** Sormanız hata! Derhal!

**İSİM:** Heather Morris

**OYUN:** Silent Hill 3  
**ÇEKİCİ ÖZELLİKLERİ:** Bu kız için söylebilecek tek bir şey var: Paço! Şu kıyafete, şu uyuma, şu seksapeli oranının düşüklüğüne bir bakar mısınız? Sanmayın ki bulunduğu ortam onu bu hale getirdi. Bu kız hep böyleydi, böyle kalacak.  
**BİZCE?** Evinizde portmanto veya beyaz eşya eksikse, burada canlısı var.

## GELİNİM OLUR MUSUN?

Evet, eve girecek yarışmacı güzellerimizi size tanıttık. Hepsinin birbirinden güzel, hepsinin birbirinden çekici (Mee Mee?). Şimdi kendinize buradan bir gelin adayı beğenin ve onu size yamayalım, mutlu mesut yaşayın ömrünüzün geri kalanında. Bu müthiş organizasyon hiçbir TV kanalında yayınlanmayacağı gibi, sadece sizin "acıyıplık" derecenizi görmek üzere düzenlenmiştir.

Sevgili RPS2D,

İsmim \_\_\_\_\_

ve \_\_\_\_\_

için bu yarışmaya katılıyorum. Ruh sağlığımın yerinde olmadığını belirten belgeler ektedir. Beni anlayışla karşılayacağınıza inanıyorum.

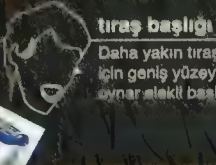


# Shave your Style



## Braun cruZer<sup>3</sup>

Tıraş et, düzelt, şekillendir  
hepsi bir arada



### tıraş başlığı

Daha yakın tıraş  
için geniş yüzeyli,  
aynı şekilli başlık.



### şekillendirici

Sakalınızda keskin köşeler ve ince  
pizgiller yaratmak için dar gövdeli  
şekillendirici. Geniş bölgeleri eşit  
olarak kesmek için geniş gövdeli  
şekillendirici.



### düzeltilici

Sakal uzunluğunu  
istenilen boya getirmek  
için 4 ayrı uzunluk  
ayarlanabilen aletçim.

**BRAUN**  
fark yaratan tasarım

[www.braun.com/cruZer](http://www.braun.com/cruZer)



# kahin

YARININ OYUNLARI, BUGÜNDEN...

## KAHİN'DEN

Geleceği merak ediyordun,  
böyleyse iyi dinle...



Kahin başlığıyla ayırt edebileceğiniz bu sayfalarda, halen yapımı devam eden oyunlar hakkında bilgi sahibi olacaksınız. Böylece gelecekte hangi oyunları oynayacağınızı az çok kestirebilirsiniz. Yine de incelemeleri okumadan ve DVD'mizde yer alan demo'ları oynamadan karar vermemenizi şiddetle tavsiye ediyorum. Kısaca, paranızı sokağa atmayın (ya da atın ve koordinatları bana bildirin, şapırt!). Şimdi bakalım hangi oyunlar varmış ufukta...

İlk ayın listesi karışık. Soul Calibur III, Mortal Kombat: Shaolin Monks, Resident Evil 4, Worms 4: Mayhem ve daha fazlası. Bir de, Tim Schafer... Tanıdık gelmedi mi? "Full Throttle" dersek belki yardımcı olabiliriz size. Schafer, Full Throttle'in başındaki isimdi. Yeni oyunu Psychonauts hakkındaki bilgileri sizle paylaşmamızın nedeni de bu.

Resmi PlayStation 2 Dergisi'yle bu alanda doldurulması gereken bir açık kapanıyor. Derginin daha iyi olması için elimizden geleni yapacağız. Evet, giriş faslını da böylece kazasız belasız atlattık. İşte gelecek oyunların koordinatları (koordinatları vermemem de kendine mi saklasam?).

Hasan Başaran,  
nbasaran@ps2dergisi.com



22

## SOUL CALIBUR III

SOUL CALIBUR III HAKKINDA HİÇBİR YERDE  
BULAMAYACAGINIZ BİLGİLER BURADA!

24

### WORMS 4: MAYHEM

Team 17, "kutsal bomba"yla kurtçukları yeniden canlandırıyor.

26

### PSYCHONAUTS

Full Throttle ve Grim Fandango'nun yaratıcısından yeni bir "klasik" aday...

27

### MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

Soul Calibur 3'le Mortal Kombat'ın aynı dergide olması tehlikeli değil mi sizce de?

28

### HAUNTING GROUND

Korku oyunları klişeleri aşamıyor mu, yoksa biz mi çok şey bekliyoruz? Korkmalı mı, korkmamalı mı...

30

### STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

Nefeslerimizi tuttuk, filmi ve oyunu iple çekiyoruz...

32

### RESIDENT EVIL 4

Resident Evil evrim geçiriyor. Bakalım serinin en iyisi olabilecek mi Resident Evil 4...

## AYRICA

23

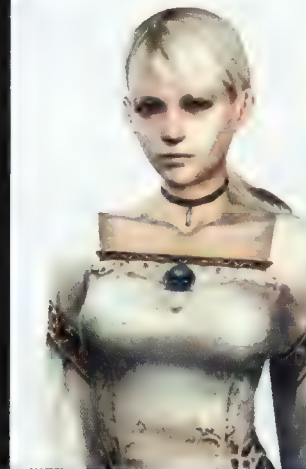
### BATTLESTATIONS: MIDWAY

31

### WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

33

### Toca RACE DRIVER 3



**KİM SIK KİM RÜKÜŞ?**  
Çiçek desenli bu hoş elbisesiyle müthiş uyum içindeki tek taşlı boyun seridi hanımefendiye asil ve gizemli bir görünüm kazandırmış. Düz sarı saçlarını arkaya toplamış ise gözlerinin gelliğini ön plana çıkarmış. E bravo, 10 üzerinden 11!



## SOUL CALIBUR III

ÇIKARTIN SİLAHLARINIZI GÖMÜLDÜKLERİ YERDEN!

➤ "Haha, daha Tekken 5'i yeni oynuyoruz, Soul Calibur III ancak PS3'e çıkar" şeklinde bir cümle kurdum geçenlerde. Cümleyi sarf ettiğim ortamda "Ukala", "Salak", "Doğru söylüyor olabilir mi?" gibi karmaşık yorumlar yapıldı hakkımda. Ya da ben böyle hissettim. Canımı sıkan ne bu yorumlar oldu, ne de başka bir şey. Beni üzen Soul Calibur III'ü sonbahara kadar bekleyecek olmamız. Bende bol bol sakinleştirici var. Size de vereyim bir avuç...

## DREAMCAST'TEN GÜNÜMÜZE

PS2 sahibi olmasam, acıp hala Dreamcast'teki Soul Calibur'u oynayabilirim. Ne var ki PS2'deki Soul Calibur II daha yeni, daha güncel. Tekken'den sonra en çok beğenilen dövüş oyunları arasında yer alan Soul Calibur, şimdiye kadar çıkan iki oyunuyla (Soul Edge'i atlıyoruz) hep olumlu eleştiriler almış ve iki oyun da birer klasik olmuştur. Bir oyun ne kadar başarılı olursa olsun, zaman geçtikçe büyüsunü yitirebiliyor ve biz aç oyuncuları daha fazlasına göz dikiyoruz. Namco da oyuncu ve doğa (doğa mı?) dostu bir firma olduğundan, neler hissettiğimizi fark etmiş olacak ki Soul Calibur III'ü çok yakında (kendimi avutuyorum "yakın" diye), sadece ve sadece PS2 için piyasaya sürmeye hazırlanıyor. Evet, doğru duydunuz. ➔

kahin

PlayStation 2

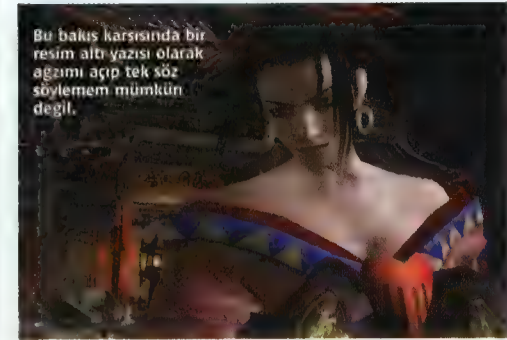
**ANİDEN SARSILDIK** Soul Calibur III açıklamasıyla. Zamanla alıstırdık kendimizi ekran görüntülerine. Yeni karakterlerin simalarına kapıldık gittik; fakat sabırsızlığımızı gizleyecek durumda değiliz.

NE KADAR SICAK?

0 25 50 75 100

Bu bakış karşısında bir resim altı yazısı olarak ağzımı açıp tek söz söylemem mümkün değil.

Karakterlerin silahlarıyla olan uyumu iyi düşünülmüş.





## 2 AY SONRA PIYASADA

YAPIM SCI | DAĞITIM MITHIS GAMES  
WEB SİTESİ WWW.BATTLESTATIONS.NET

# BATTLESTATIONS: MIDWAY

PEARL HARBOR KANATLARIMIN ALTINDA!

Nasreddin Hoca bir gün  
uçığa ters biter...

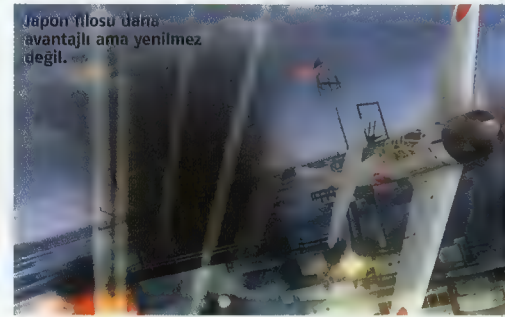


**>** İkinci Dünya Savaşı atmosferinde, bir köşeye gerçek zamanlı strateji türünü, diğer köşeye de aksiyon türünü koyalım. Sonra bırakalım da bu ikisi birbirine girsinsin ve bu büyük kapışmadan mükemmel bir sentez ortaya çıksın; Battlestations: Midway!

Macar Mithis Games tarafından geliştirilen; 50'den fazla birimden oluşan donanma filosunun kontrolünü elinize alacağınız oyun, bütün birimleri dilediğiniz an kontrol ederek aksiyona dalmanıza izin veriyor. Ancak asıl vurucu olan nokta; PC'de bolca örneğini gördüğümüz tipik gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi filonuzu bütünüyle yönlendirebiliyor olmanız. Pratikte birimlerinizin görev koşullarına göre konumlandırdıktan sonra hangi birimi kullanmak istiyorsanız (sözelimi favori uçığınızı) ona geçiş yapıp doğrudan çatışmaya girebiliyorsunuz. Bu arada diğer birimlerin kontrolünü yapay zeka devralıyor. Ayrıca oyun sırasında istediğiniz an bir başka birime geçiş yapabiliyorsunuz (PC platformunda Battlefield 1942 oynamışlığınız varsa hiç yabancıklık çekmezsiniz).

Tek kişilik oyun modu, Pearl Harbour saldırısıyla başlıyor. Henry Walker adında deneyimli bir bahriyeli kaptanın gözünden filonun bir kısmını komuta ederek gittide zorlaşan görevlere atılıyor ve ilerleyen bölümlerde amiralliğe kadar terfi ederek bütün filonun komutasını üstleniyorsunuz.

Özellikle strateji türünde pek oyuna rastlamadığımız konsollar adına hoş bir sürpriz olduğunu düşündüğümüz Battlestations: Midway, diğer platformlarla aynı anda PS2'ye sürülecek. Beklemeye değer! ■ HB



### NE KADAR SICAK?

Lezzetli bir karışım ve PS2 için farklı bir oyun.

0 25 50 75 100

Soul Calibur III ne Xbox'a ne de GameCube'e çıkacak.

Sistem konusunu hızlıca kapayıp konuya göz atalım. Soul Calibur'un konusunu takip eden var mı bilemiyorum, ama hikaye yine Soul Edge ve Soul Calibur silahlarının etrafında dönüyor. Namco'dan gelen tek ve yegane bilgiye göre gizemli bir figür, Nightmare'i bu silahları ele geçirmek üzere tekrar uykusundan uyandırıyor. Sonra da birtakım savaşçılar birbirleriyle dövüşmeye başlıyorlar... Tatmin oldunuz mu? Ben de olmadım.

Herkesi sevindirecek habere gelecek olursak, aramıza üç yeni arkadaş katılıyor. Hasan, Emin ve... Latife yaptım, ciddiye almayın. İntikam almak için her şeyi yapan, nedense bu yolda evini ve arabasını satan Setsuka, ilk yeni karakterimiz. Geleneksel Japon kıyafetleri, geleneksel Japon şemsiyesi ve sıra dışı kılıcıyla ekranı dolduran dışı savaşçımız, kılıcıyla birlikte şemsiyesini de sizi doğramak için kullanmaktan çekinmeyecek. Tira, görüntüsüyle herkesi etkileyeceği benziyor. Xena'nın taşıdığı yuvarlak diskin (kare, yamuk disk var mı?) %400 büyütülmüş versiyonunu kullanan

Tira, üretkar kıyafetiyle de odamızda poster olmayı hak ediyor. Son olarak da okurken ağzımızın garip şekillere girmesine neden olan Zasalamel'i görüyoruz. "Şeytani Varlık" olarak kendini tanıtan Zasalamel'in dev oracı ve güçlü yapısı, bir an önce onu kontrol etme isteği uyandırıyor. Bu kadar karakterden bahsettikten sonra sabır taşı olsak çatlarız -ki ben çoktan birkaç parçaya ayrıldım.

### NEREDEN BAŞLASAK?

Oyun hakkında ser verip sır vermeyen Namco'nun bilgi-işlem bölümüne yaptığımız saldırılardan sonra, oyunda yer alacak tüm modlara da ulaşmış bulunuyoruz. Yeni Soul Calibur'daki hikaye bölümünün adı "Tales of Souls". Çeşitli görevlere çıkacağımız oyun, arkadaşı olmayan (pardon) veya arkadaşları "Sims"den başka oyunla ilgilenmeyen oyuncular için ideal. İki kişilik karşılıklı dövüş, antrenman ve turnuvalar ise ilk oyundan beri karşımıza çıkan modlar arasında; o yüzden üstünde durmuyoruz.

Soul Calibur III'e eklenen en ilginç mod "Chronicles of the Sword" veya "Lost Chronicle Mode". Burada bir karakteri baştan yaratabileceğiz. Yaşını, cinsiyetini, işini ve özelliklerini kendimiz seçecek, daha sonra da karakterimizi gerçek bir "yaşam simülasyonu"nda kullanacağız. Belirtilen bu simülasyonun neye benzeyeceği tabii ki belirsiz.

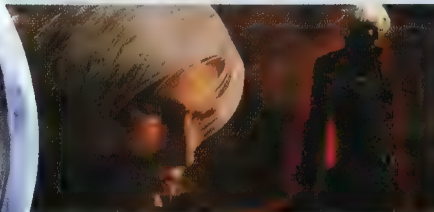
Bilinen son modsa "World Competition". Bu bölümle ilgili de Namco çok az bilgi sundu bize. Tehdit ettik, yemek ısmarladık, "Bana mısın?" demedi. Bildiğimiz tek bir şey var, o da bu modda bir sıralama mantığının izlenecek olması.

Görsellik konusunda Namco herhangi bir açıklama yapmadı. Yani "Karakter modellemelerini 100.000 poligona çıkardık" gibi bir bilgi gelmedi bize. Ekran görüntülerinden anlaşıldığı kadanyla grafikler en az bir önceki Soul Calibur kadar iyi olacak. Bunun üstüne yepyeni arenalar, yeni mimariler de gelince yine ekrana dalıp gideceğiz. Hatırlıyorum da, ilk Soul Calibur'da Venedik bölümünü izleyeceğim diye ne çok dayak yemiştin.

Çıkış tarihi biraz uzakta olsa da, oyunun peşini bırakacağımı sanmayın. Her açıklanan bilgi, her yeni ekran görüntüsü RPS2D'de yer alacak. O zamana kadar, enfes ekran görüntülerinin tadını çıkarın. ■ TŞ

### YOK ARTIK DAHA NELER!

Gizli karakter furysası Soul Calibur III ile de devam ediyor. Bu sefer kim mi var?



Evet Dante. Şaşırdınız mı? Şaşırmayın! Dante artık ailemizin bir üyesi. Alışverişe gittiğinizde yanınızda o var, evlendiğinizde de yanınızda o olacak. Çocuklarınız olacak, amcalarına "Dante" diyecekler. Yeni bir eve taşınacaksınız, karşı komşunuz Dante sizi selamlayacak. Kaçacaksınız; uzaklara, daha da uzağa, ama Dante hiçbir zaman peşinizi bırakmayacak. Namco kesin olarak Dante'nin Soul Calibur III'teki varlığından bahsetmedi, ama söylentiler Dante'nin gizli bir karakter olarak oyunda bulunacağı yönünde. "Bir Capcom karakteri niye Namco oyununda olsun ki?" sorusunu yöneltenler, Namco ve Capcom'un ortak çalışması Namco X Capcom isimli RPG'yi göz önünde bulundursunlar lütfen.





## NEREYE KADAR WORMS?

Worms: Zart, Worms: Zurt... Sonu yok mu bunun?



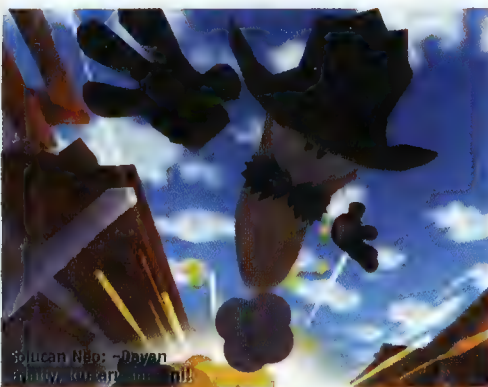
91'den bu yana, özellikle Amiga için geliştirdiği; Body Blows, Alien Breed, Superfrog, Arcade Pool, Overdrive ve Project X gibi oyunlarla yıldızı parlayan Team 17, Worms'la birlikte büyük bir prestij kazandı. Amiga'dan sonra hemen hemen bütün oyun platformlarında boy gösteren Worms halen firma için en büyük gelir kapısı durumunda. Ancak geçmişinde neredeyse her türden oyuna rastlayabileceğimiz firma yıllardır adeta "solucan fabrikası" gibi çalışıyor. Bu adamların solucanlarla ne alıp veremediği var, anlamak mümkün değil...



"Çiliiz" de, çekiyoruuuuu!  
Nihoharghhh...



Tipik bir Worms hava  
aldırma...



Solucan Neri: -Bayan  
Mayhem, mayhem... mii!

DAĞITIM CODEMASTERS | YAPIM TEAM 17 | WEB SİTESİ WWW.WORMSMAYHEM.COM

## WORMS 4: MAYHEM

DİKKAT SOLUCAN VAR!



## KİM ŞIK, KİM RÜKÜŞ?

Eeee, çıplaklık da bir yere kadar!  
Solucanımızın sevimliliği bile bu  
rüküşlüğü kurtarmaya yetmiyor. 10  
üzerinden 3'le sınıfta bırakıyoruz  
kendisini.

> Bir Worms-sever ve Team 17 hayranı (ta Amiga zamanlarından beri) olarak peşin peşin söyleyeyim, Worms Forts: Under Siege'i de oynadıktan sonra solucan görmekten bıktığımı fark ettim. Bu son oyunun tamamen üç boyutlu ve alışıldık şekilde tamamen eblek kamera açılarına ve daha da kötüsü saç baş yolduran kontrollerine bir şekilde (iki hafta cebelleştikten sonra aniden hevesim kesildi. Sonuç olarak kendi adıma bu defteri kapatmıştım, ama ufukta beliren yeni bir Worms sırf beni deli etmek için sabırsızlanıyor şu sıralarda...

Elbette Worms sıradan bir oyun değil; tek başına oynadığında bir anlam ifade etmeyen, birden fazla kişiyle tadı çıkan özel bir kitle sporu belki de. Sorun şu ki, grafikleri çok dert etmediğiniz sürece serinin ilk oyununda bile HALEN müthiş eğlenebiliyorsunuz. Hal böyleyken Team 17, dur-durak bilmeden bir-iki yıl aralıklarla solucanların suyunu çıkarmaya (öğk!) devam ediyor.

**kahin**

**BİR ZAMANLAR** solucanlar iki boyutluydu, mutlu ve mesut yaşayıp gidiyorduk ne güzel. Sonra birdenbire her şey hızla değişmeye başladı. Hazırlıksız mı yakalandı ne, alışmadık şu üç boyutlu solucanlara.

**NE KADAR SICAK?**

0 25 50 75 100

PlayStation 2

Resmi Dergi-TR

**TEAM DESIGN**

The Killer Worms

Solucanları bu eğlenceli kostüm ve aksesuarlarla özelleştiriyorsunuz.

Speech Settings

Soundbank Secret Agent Test Speech

Worm Settings

Head World War

Eyes Night Vision

Face Uncle Brown

Hands Cowboy Black

Page 2/3

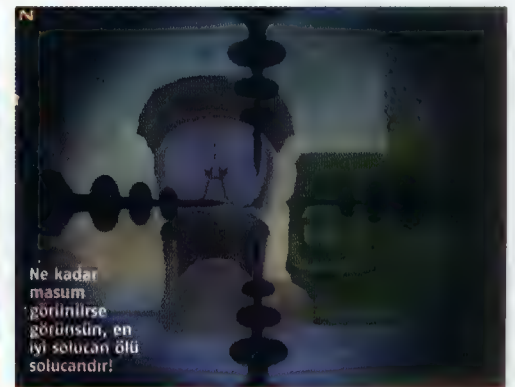
Don't leave your worm naked in the cold! Pe

Yayınlanan ekran görüntüleri ve videolara defalarca göz attıktan sonra Mayhem'in geliştirilmiş bir Worms 3D & Forts: Under Siege kırmamasından başka bir şey olmadığını anladım. Özellikler arasında en tuhafıma giden "yeni 3D kamera sistemi" oldu. Şahsen, birer yıl arayla piyasaya sürülen üç oyun yerine adamakıllı kamera sistemine sahip tek bir Worms 3D'yi tercih ederdim (ve doğrusu da bu sanırım). Anlaşılan o ki Team 17'de birileri işgüzarlıkta sınır tanımıyor, "Ne kadar Worms, o kadar para!" anlayışıyla...

## ÇİLALA, PARLAT...

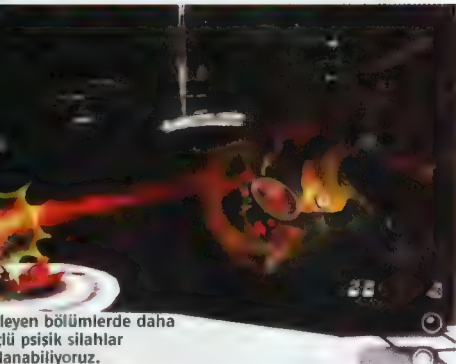
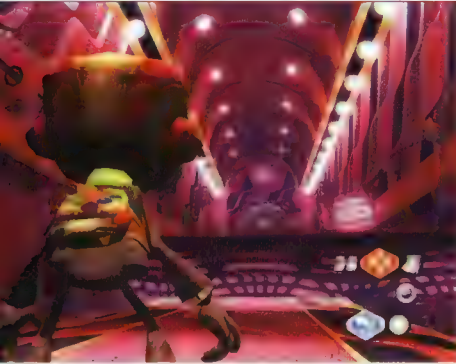
Zoraki şekilde oyunun diğer özelliklerine de değinmeliyim. İyileştirilen kamera kontrolleri dışında, haritalarda yer alan her şeyin parçalanıp dağılmasına olanak tanıyan yeni bir fizik motoru kullanılmış. Çok oyunculu mod; Jurassic, Camelot, Arabian, Construction ve Wild West olmak üzere 5 farklı dünya içerirken; tek kişilik mod toplam 25 görevden oluşuyor. Bunlara ek olarak oyun yeni silahlar, bombalar ve bonuslar içeriyor. Bunların dışında solucanlar aynı solucanlar, oyun da aynı oyun iste.

SEGA'yla bağlarını kopardıktan sonra Codemasters'la yoluna devam eden Team 17'nin bu seneki mahsulü Worms 4: Mayhem, çok yakında raflardaki yerini alacak. Aynı raflarda önceki iki oyunu da görürseniz, sakın olun: Diğerlerine para vermeniz için bir sebep yok; çünkü onlar çoktan demode oldu... ■ HB



Ne kadar masum görünürlse görürsün, en iyi solucan ölü solucandır!





**TIM SCHAFER**

Hayat Gücü...



un dünyası genellikle birbirini tekrar eden, neredeyse birbirinin aynısı" denebilecek yapımlardan geçilmez. Nadir olarak kelerin ötesinde, hayal gücünü en uç noktalarına kadar zorlayan unlar görürüz. İşte böyle sıra dışı bir oyun olan Psychonauts'un asındaki ismin, yani Tim Schafer'ın biyografisini incelediğimizde i Throttle ve Grim Fandango gibi sıra dışı iki oyuna daha tlıyoruz. Yani Psychonauts tesadüf değil, tamamen yaratıcı bir ynin ürünü...



DAĞITIM MAJESCO | YAPIM DOUBLE FINE PRODUCTIONS | WEB SİTESİ WWW.PSYCHONAUTS.COM

# PSYCHONAUTS

## EVRENİN EN ABUK OYUNU!

**>** Bu sayfada yer alan ekran görüntülerine bakarak oyunu karmaşık ve tuhaf görüldüğü için aptalca bulmuş olabilirsiniz. Gerçekten de sadece görünüşüyle değil, hemen her açıdan enteresan bir oyun Psychonauts. Mario 64 kıvamında tipik bir platformu andırıyor olsa da, aslında özgün bir aksiyon-macera.

Psychonauts'un fazlasıyla radikal, geniş ve tamamen üç boyutlu "psşik" evreninde oyuna adını veren birtakım görevliler özel güçleriyle güvenliği sağlıyorlar. Çılgın bir bilimadaminin hain planlarıyla Psikotot'ların (tam karşılığı böyle bir şey olsa gerek) merkez üssünde terör esmeye başlıyor ve Psikototlar birer birer ortadan kayboluyorlar. Bu gidişe "dur" demek de çocuk Psikotot adayı Razputin'e kalıyor.

## KÖTÜLÜĞÜN KAYNAĞINA İNMEK

Bu ucu bucağı olmayan rengarenk dünyayı kurtarmak için kahramanımız Razputin; J. Lopez'in oynadığı Hücre (The Cell) filminden anımsayabileceğiniz şekilde, şeytani bilim adamına bir an önce ulaşmak ve onun kaotik zihnine sızıp kötülüğü kaynağında yok etmek zorunda. Kısaca Razputin; oyun boyunca o platformdan bu platforma zıplayacak, telekinezi ve görünmezlik gibi psşik silahlarıyla kötü "bilinç altı" yaratıklarını avlayacak

ve ipuçlarını bir araya getirerek bir dolu bulmacayı çözecek.

Kendini kanıtlamış bir oyun tasarımcısının (Tim Schafer) hayal dünyasından kopup gelen Psychonauts, belki de unutulmaya yüz tutmuş olan adventure türünü canlandırabilecek bir oyun. Bu arada siz yazıyı okurken ben de boş durmadım, zihninizi okudum; Psychonauts'u bir an önce oynamak istiyorsunuz... İstiyorsunuz... İstiyorsunuz... ■ HB



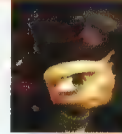
kahin

PlayStation 2

**ECİŞ BÜCÜŞ** tipler ve şekilsiz yapılarla dolu garip bir dünyada; heyecanlı, eğlenceli ve "gizemli" bir macera... 2005'in ve belki de oyun tarihinin en ilgi çekici oyunlarından biri. Merakla bekliyoruz...

**NE KADAR SICAK?**

0 25 50 75 100



2005 Grim Fandango benziyor





YAZIN

EN GÜZEL  
KOLEKSİYONU





BAĞIM YADIM WEB (İTİS) www.kahin.com.tr

# MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS



## KÖTÜLÜĞÜ "PATAKLAYAN" RAHİPLER!

**>** "Mortal Kombat'ı özel kılan nedir?" diye sordum kendime (hemen cevap gelmeyince de çimdik attım). Birden kafamda geçmişe doğru ufak bir yolcuğa çıkma fikri beliriverdi (şimdiki etkili oldu sanırım): Tıklım tıklım bir Atari salonundaydım... Jetonlu makinelerden birinin etrafına toplanmış bir sürü çocuk vardı ve ne oynadıklarını göremiyordum. Ekranın hemen üstündeki kocaman, rengarenk yazıyı kıt İngilizce'yle okumaya çalıştım: "Mortal Kombat". Sıra yavaş yavaş bana gelirken eş zamanlı olarak ekranı da seçmeye başlamıştım. Ve işte olan olmuştur: "Oha"ydı, "yuh"tu; karakterler düpedüz gerçektir be! "Finish Him!" sesinin hemen ardından "pıçırıt" ve "silops" ses efektleriyle ekran kan gölüne dönerken "Fatality!" diye bir başka ses gınlıyordu salonda, Vin Diesel'in ses tonunu andıran cinsten. Gel zaman git zaman büyümüşüm, yıl olmuş 2005 ve üstelik yepyeni bir MK belirmiş ufukta: Shaolin Monks.

## "DÖVE DÖVE BURALARI DOLAŞIYORUM!"

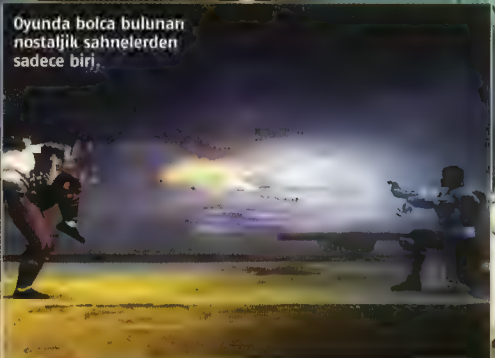
Mortal Kombat: Shaolin Monks, serinin Mythologies: Sub Zero ve Special Forces gibi aksiyon-adventure türündeki iki oyunuyla hemen hemen aynı çizgide. Bu kez Mortal Kombat evreninin iki Bruce Lee'msi Shaolin rahibi Liu Kang ve Kung Lao'yla dünyayı kurtarmak için yola çıkıyoruz. İyiliği temsil eden bu iki rahibe oyun boyunca Sub Zero, Raiden ve Johnny Cage gibi karakterler eşlik ediyor. Goro, Baraka, Reptile, Ermac, Kitana, Mileena ve Jade ise pataklayacağımız kötü karakterlerin sadece bir kısmı.

Eski MK'ılara hiç yabancı gelmeyecek oyun mekanları, serinin ilk iki oyunundan alınarak tamamen üç boyutlu ve "etkileşimli" hale getirilmiş. Böylece etrafa saçılmış bir dolu nesneyi saldırı ya da çeşitli bulmacaları çözme amaçlı kullanabileceğiz. Bulmacalar dışında oyundaki diğer adventure unsurları hakkında pek ipucu yok, daha çok dövüşlerin nasıl gerçekleştiğini göstermeye dönük videolar ise bu konuda yetersiz kalıyorlar. Buna karşın aksiyon ve en önemlisi dövüş açısından oyunun harika görüldüğünü söylemeliyim. Bir zamanların "Atari salonu" klasiklerinden Double Dragon, Final Fight (halk arasında Hagar olarak bilinir nedense) ve Captain Commando gibi ilerlemeli dövüş oyunlarından fazlaca esinlenilmiş. Farklı olarak, tüm MK'larda bulunan kombo'lu, "fatality"li dövüş mantığı aynen korunuyor.

Oyun için şimdiden çok büyük beklentiler oluşmuş durumda. Özellikle Midway'in geçtiğimiz ay oyunun yapımcısı Paradox'u satın alması tüm dikkatleri oyunun üzerine çekmeye yetti. Kendi adıma konuşacak olursam, tıpkı çocukluğumdaki gibi beni çok edecek bir MK için galiba çok daha fazla beklemeliyim. ■ HB



Oyunda bolca bulunan nostaljik sahnelerden sadece biri.



kahin

PlayStation 2

TEKKEN 5'le kıyaslayamayacak olsak da Shaolin Monks'un daha eğlenceli görüldüğünü söylemeliyiz. Dövüşlerde müthiş bir doğallık ve gerçekçilik söz konusu.

NE KADAR SIKAK?

0 25 50 75 100



DAĞITIM: CAPCOM | YAYIN: CAPCOM PRODUCTION STUDIO 1 | İNTERNET: WWW.CAPCOM-EUROPE.COM

## HAUNTING GROUND

ÇİÇEK KIZIN DRAMI: KES-KOPYALA-YAPIŞTIR!



Tıkırt tıkırt tıkırt... Zart!

'Kapi içerden kilidi!'

Vay be! Şaşırmadım değil.

E dur bir tahmin edeyim: Anahtar da satonun diğer tarafında olabilir mi? Belki de sadece gizli melodiyi çaldığımda açılacak bir piyanonun içindedir. Hmm gizli melodi notaları da mahzende olmasın sakın?

Ve kahramanımız mahzene indiği sırada merdivenin arkasında saklanmakta olan sapık bir ruh "boaaaaargghh!" ses efekti eşliğinde ortaya fırlatılır. Dracıkta ölümlü patlar...di eskiden olsa. Capcom'un artık kabak tadı vermeye başlayan korku hilelerinden biri bu sadece. Bir şeyleri çözmeye çalıştığımız sırada dalgınlıkla bir oraya bir buraya kosterurken, apansızın çirkef mi çirkef bir yaratığı üzerimize salmak...

Haunting Ground da tipik Capcom korku oyunları gibi aynı formülle koterılmış. Clock Tower 3 setinden az önce çıkıp gelmiş benzeyen bir kadın kahramanımız var yine; acız, güçsüz görümlü, daha iyi tirsabilelim diye özenle seçilmiş cinsten: Fiona. Yanına da yapımcıların "ahan da yeni özellik" olarak gösterdikleri bir de köpek yerleştirilmiş hatunun, olmuş bitmiş. Tamam, oyunda bizim gibi korku tiryakileri için yeteri kadar eğlence var ama pek bir yenilik yok işte... HB

## HIZ FELAKETTİR!

Böyle buyurdu kahin...

Fiona'nın son hatırladığı şeyler ailesiyle birlikteyken başlarına gelen bir trafik kazası ve onun öncesi ya da sonrasında (ben çözemedim açıkçası) satoda beliren garip görümlü bir adam. Bu anılar "flashback" formatında zart pırt tekrarlıyor. Bir tuhaflık var gibi; belki de hatun kazada girdiği komadan henüz çıkamamış ve tüm korkunç olaylar Fiona'nın kabuslarından ibaret. Sürpriz son buna benzer bir şey çıkarsa çıkmamak için kendinizi zor tutacaksınız demektir, hazırlıklı olun!



## FIONA BELLİ

Fiona gözlerini açtığında kendisini karanlık satonun (aydınlık sato raçona aykırı) mutfağında hapsedilmiş olarak bulur, oraya nasıl geldiği konusunda hiçbir fikre sahip değildir. Doğal olarak, bütün gizemleri çözmek ve bunu yaparken de sato sakinleriyle mücadele etmek zorundadır. Ancak bylesine zayıf ve güçsüzdür ki genellikle kaçıp dolaplara ya da yatak altlarına saklanmalıdır. Gerçi patlayan kristaller ve kimyasal tuzaklarla hasımlarını en azından yavaşlatabilecektir (bir kadından ne beklenir ki zaten, tipik vur-kaç taktiği işte). Asın korktuğunda panikleyerek tavuk gibi şapsalca oraya buraya kosuturur (ve siz de böylece çileden çıkmış olursunuz).



PlayStation 2  
Resim: Gökçe T. K.

denedik





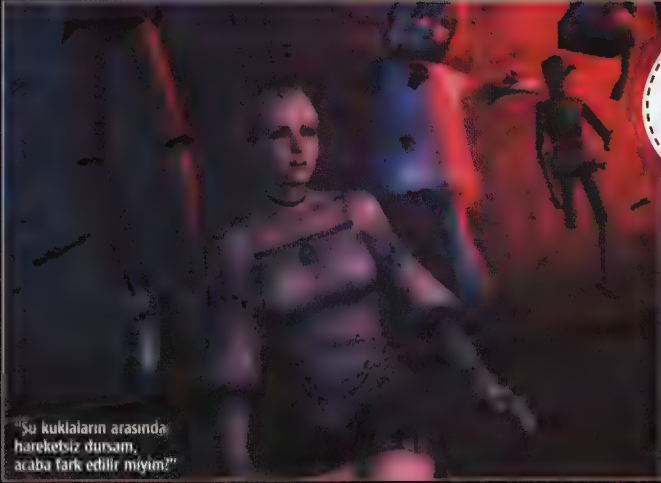
Bakın, hilkat garibesi ne numaralar yapıyor Fiona'yı etkilemek için.



-Öpücem öpücem dedim sana, roaarghh!  
-İ-i olmaz, les gibi sarımsak kokuyo ağzın.

### DEBİLİTAS

Bu "et parçası" kıvamındaki tanımlanamayan cisim, Fiona'nın mutfakta hapisken karşılaştığı ilk sato yerlisi. Kısa bir sohbetin ardından sıkıca kavradığı oyuncak bebeği ve zihin özürülü bir aslanı andıran kükremesiyle Fiona'ya eşlik etmeye karar veriyor. Her ne kadar zararsız ve iyi niyetli bir embesil gibi görünse de, uzun vadede ne yapacağını kestirmek güç (-Tıpkı Gollum gibi aslında. -Hayır değil! -Evet evet, Gollum gibi!). Bu yüzden Fiona olabildiğince temkinli davranmalı...



"Şu kuklaların arasında  
hareketsiz dursam,  
acaba fark edilir miyim?"

### HEWIE

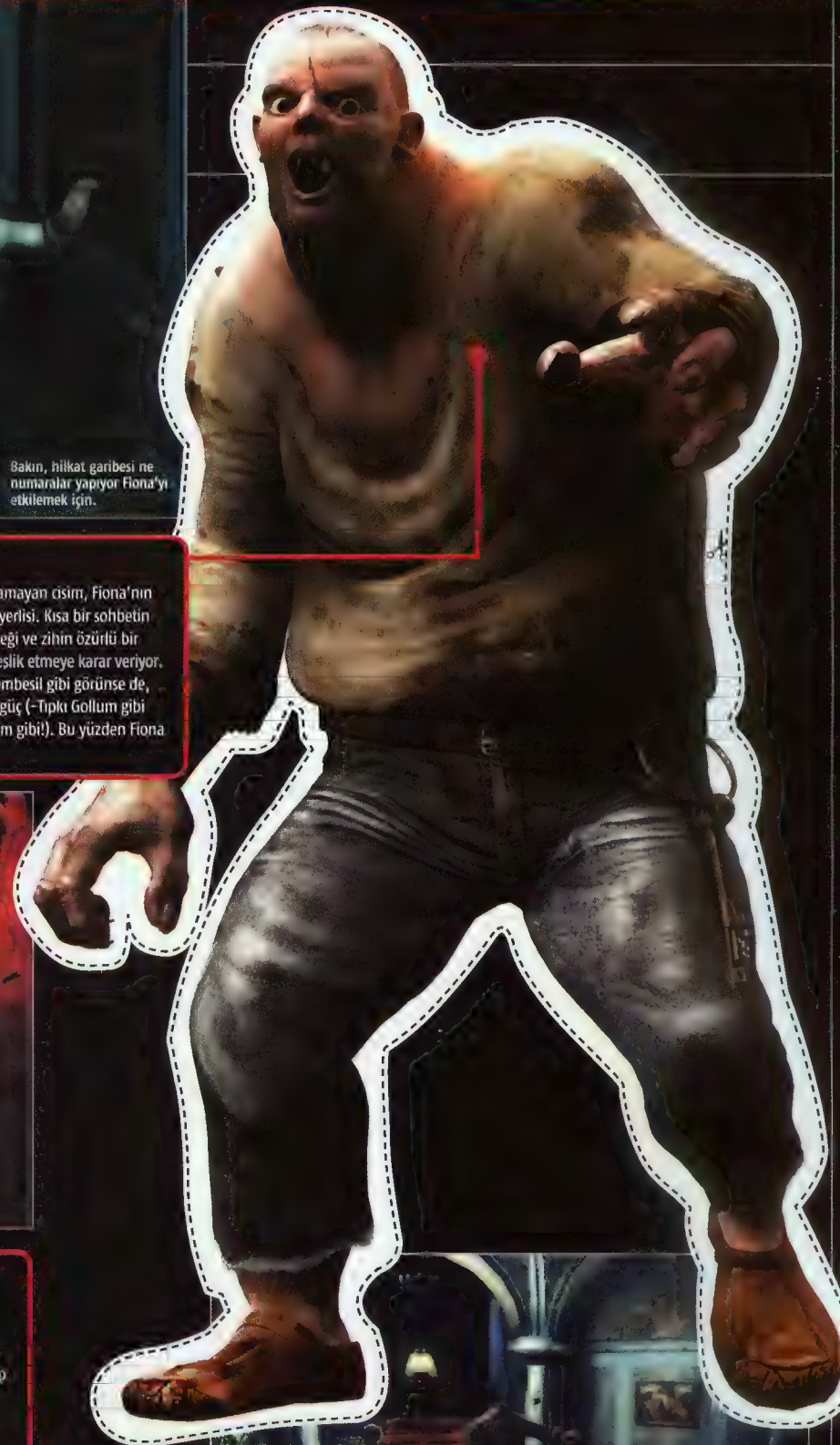
Eskilerden Shadow Dancer, yenilerden Dead 2 Rights... Bu iki oyunun ortak özelliği yardımcı bir köpek kahramana sahip olmaları. Haunting Ground'un Hewie'si de aynı amaca dönük; Fiona'nın düşmanlara saldırmasına ve birtakım nesneleri arayıp bulmasına yardım ediyor. Bu şirin köpeği gamepad'ın sağ joystick'le kontrol ediyorsunuz.

### kahin

### PlayStation 2

KÖPEĞE BAYILDIK ve mini etekli hanım hanımcık Fiona'yı da sevdik diyelim. Ancak görünen o ki oyun Capcom klişelerini aynen içeriyor. Jill Valentine yerine Fiona Belli, pompalı tüfek yerine aromaterapi kristali...  
NE KADAR SICAK?

0 25 50 75 100



«Nesi var anlamadım, eski erkek arkadaşlarımı hiç ismimisti!»



DAĞITIM ACTIVISION/LUCASARTS | YAPIM THE COLLECTIVE | WEB SİTESİ WWW.LUCASARTS.COM/EP3

# STAR WARS EPISODE III: REVENGE OF THE SITH

## UZUN ZAMAN ÖNCE, UZAKTA BİR GALAKSİYE KARANLIK ÇÖKÜNCE...

> "Kimin yerinde olmak isterdin?" sorusuna bir cevap verecek olsaydım, cevabım "George Lucas" olurdu (hmm, Bill Gates de olabilir mi gerçi); dünyanın dört bir yanından milyonlarca insanı kendisine hayran bırakan bir eserin yaratıcısı olduğu için: Yıldız Savaşları, nam-ı İngiliz, Star Wars! İtiraf etmeliyim, her nedense Star Wars büyüsüne bir türlü kapılamadım, çevremde bir sürü Jedi adayı (Ceday Dayı) dolaşıp dururken ben sessiz kalmayı tercih ettim hep (böhög, çocukken hiç oyuncagım olmadı hatta) (şaka yaptım, oldu). Her neyse, beni boş verin. İlk filmin çekildiği zamandan bu yana muazzam bir Star Wars oyunları külliyatı oluşmuş durumda ve her sene bu oyunlara yenileri eklenmeye devam ediyor. Biz oyuncularsa bu oyunları sanki farklı bir şey içeriyorlarmışçasına oynamaya devam ediyoruz (akıl sağlığımdan şüphe ettim şimdi, hmm).

Yaza doğru vizyona girecek Star Wars: Episode III çoktan oyun dünyasını ateşledi bile. Hemen her oyun platformunda (PS2, PC, Xbox, cep konsolları ve telefonları vb.) birden fazla Star Wars oyunu görmeye hazırlıklı olalım. PS2 için duyurulan ve filmle aynı adı taşıyan bu yeni oyun şimdilik diğerlerinden daha parlak görünüyor. Sorun şu ki, objektif olarak söyle bir göz attığım oyunun lanse edildiği kadar parlak olmayabileceği hissine kapıldım. Ve tabii ki bu hissiyatımı derhal sizinle paylaşmak istedim.

### KARANLIK MI AYDINLIK MI?

Hangi tarafı seçeceğinizi beni ilgilendirmiyor olsa da, oyunda tercih edebileceğiniz iki karakterin; Anakin ve Obi-Wan'ın konu mankeni olmaktan daha fazlasını ifade etmediğini belirtmeliyim. Karakterlerin simgeledikleri -sırasıyla- "karanlık" ve "aydınlık" taraflar, bu taraflara özgü özel güçleri ve farklı iki öykü seyrini ifade etmekten öteye geçmiyorlar. Zaten oyunumuz temelde "önüne geleni biçme"ye dayalı tipik bir aksiyon. Bu ne anlama geliyor? Şu anlama geliyor elbette: Filmlerde gördüğünüz yakın-dövüş aksiyon unsurları nelerse, oyunumuz da hemen hemen o aslında. Filme paralel, çizgisel bir oynanış eşliğinde bolca kılıç tokuşturup olabildiğince düşmanı haşat etmeye çalışacaksınız özet olarak. Bu



O simdi kötü! Karamasından belli değil mi?

noktada benim kaygım oyunun PSOne'daki SW: Masters of Teras Kasi'yi fazlaca andırması yönünde.

Diğer taraftan kılıç dövüşü aksiyonunu işlevli şekilde kontrollere yansıtabilen pek oyun yok. Dynasty Warriors, Devil May Cry, Prince of Persia, Onimusha ve Lord of The Rings gibi sağlam oyunlarda bile iki-üç tuşa art arda pataküte diye basmak dışında gerçekçi bir kılıç dövüşü yaşamadık (zavallı biz!). İddia edildiği gibi yapım ekibi bu konu üzerinde gerektiği kadar kafa patlatır da gerçekçiliği adam akıllı kontrollerle sağlayabilirse, Revenge of the Sith'in bir "hit" olması işten değil; aksi durumda "Bitsin de gitsin" diyeceğimiz sıradan oyunlara bir yenisi daha eklenmiş olacak. ■ HB

**kahin**

**PlayStation 2**

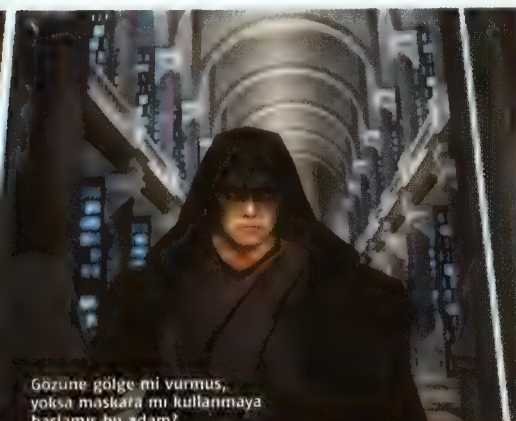
**YUNUN SONUNDAKİ** Obi-Wan Kenobi & Anakin Skywalker kapışmasının neye benzeyeceğini feci merak ediyoruz. Ancak filmi dört gözle beklememize rağmen oyun konusunda çekimseriz.

**NE KADAR SICAK?**

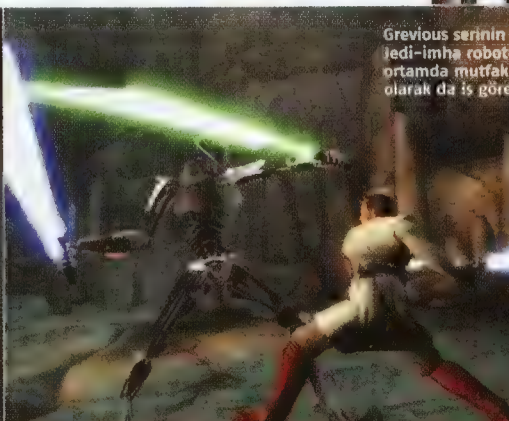
5	25	50	75	100
---	----	----	----	-----



Robot kişi ne anlar gelmeden?! Al bakalım!



Gözüne gölge mi vurmuş, yoksa maskara mı kullanmaya başlamış bu adam?



Greivous serinin yeni sürümü Jedi-imha robotu. Jedi'siz ortamda mutfak robotu olarak da iş görebilir.



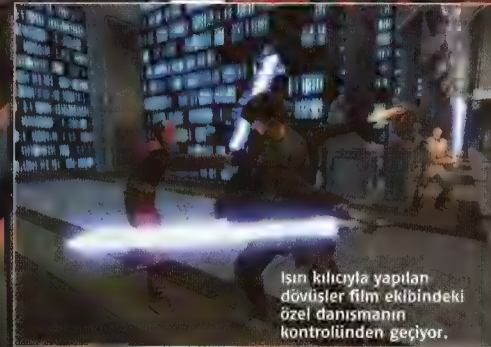
## KAHİN GÖRMEYE ÇALIŞIYOR...

Yoda'yı da kontrol edecek miyiz?



Revenge of the Sith, filmdeki dört gezegenin dışında filmde bulunmayan ama geniş Star Wars evreninde yer alan gezegenlerden birini daha içeriyor. LucasArts'tan sızan, dört gezegenden birine ait üstteki konsept görüntüsünde ise Wooky'lerin dünyası Kashyyyk'ten manzaralar görüyoruz ve eğer belirttiği gibi filmin senaryosuna bağlı kalınacaksa, bu gezegene oyunda da sadece Yoda'nın gitmesi gerekiyor. Filmde olduğu gibi oyunda da Yoda'yı yönlendirip, gezegende İmparatorluk tarafından tutsak edilmiş olan yün yumaklarını (Chewbacca da dahil olmak üzere) kölelikten kurtarmak için savaşırsak bu hiç de şaşırtıcı olmaz. Yine de kesinleşmiş bir şey yok ortada, hatta LucasArts, sadece iki karakterin (Anakin ve Obi-Wan'ın) kontrol edilebileceğini duyurdu ki, bu durumda ne olacağını görmek bizi bile aşar.

PlayStation 2  
Yeni görüntüler



Isın kılıcıyla yapılan dövüşler film ekibindeki özel danışmanın kontrolünden geçiyor.



Samuel L. Jackson'ın Ölümsüz'de (Unbreakable) oynadığı için cezalandırma vakti geldi sonunda.

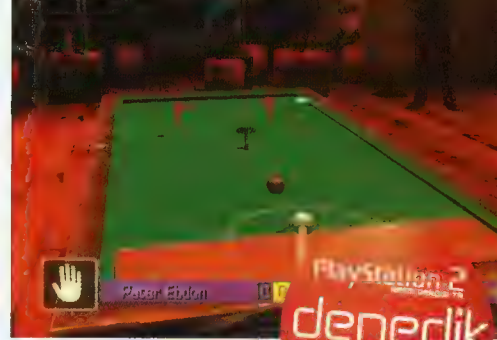
## 1 AY SONRA PİYASADA

YAPIM SEGA | DAĞITIM BLADE INTERACTIVE  
WEB SİTESİ WWW.BLADEINTERACTIVE.COM

## WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005

UFUKTA DOĞRU DÜRÜST BİR BİLardo OYUNU GÖRÜNDÜ...

WCS '05, yeşil masada oynanabilecek her türde oyunu içeriyor, gereksiz olanlar dahil.



Gerçekçiliği ve akıcı, pratik oynanışı aynı anda verebilen bir bilardo oyunu bulmak bir sorun. Belki de bu yüzden bilardo oyunu bolluğunda yüzümüyoruz. World Championship Snooker 2005 ise iyi bir alternatif olacak gibi görünüyor. WCS '05, kolayca hakim olabildiğiniz kontrollerinin yanında tatminkar düzeydeki üç boyutlu grafikleriyle sıkı bir bilardo simülasyonu. Üç boyutlu bilardo oyunlarından geleneksel olarak uzak durulur, ancak SEGA destekli Blade Interactive kötü kamera açılarıyla ilgili neredeyse tüm sorunları çözmüş. Sonuç olarak, kamerayla fazlaca uğraşıp oyunla iletişimimizi kaybetmemiz söz konusu değil.

Dört kişinin aynı anda oynayabileceği klasik oyun modlarından sıkılmanız durumunda ufak tefek ve eğlenceli bonus modlarıyla vakit geçirebiliyorsunuz. Yedi adet eski ünlü bilardo üstadı da dahil olmak üzere toplam 100 gerçek bilardocuyu seçebilmenize olanak tanıyan WCS '05'te kulaklık aracılığıyla sesli iletişim kurabileceğiniz online turnuvalara da katılmanız mümkün. ■ HB



Grafikler bir miktar kütüklü olsa da oynanış oldukça akıcı ve eğlenceli.

### NE KADAR SICAK?

Oyunun demosu üzerinde giriştiğimiz testlerden hiç beklemediğimiz kadar keyif aldık, eğlendik.

0 25 50 75 100



## RESIDENT EVIL 4

CEHENNEM HENÜZ AĞZINA KADAR DOLMUŞ SAYILMAZ!

**>** Geçtiğimiz E3 fuarında "en iyi oyun" olarak gösterilen Resident Evil 4, aynı zamanda Nintendo GameCube'ün de en iyi oyunlarından biri sayılıyor. Zaten bu sayfadaki bütün ekran görüntüleri de hali hazırda tamamlanmış ve piyasada bulunan GC versiyonuna ait. Capcom, oyunun PS2 versiyonunun farklı görünmemesi için çok iyi bir çalışma yürütüyor. Teknik açıdan PS2'nin bu oyunu kaldırarak güçte olduğunu da biliyoruz. Birkaç vektörün eksik olması oyunu tamamiyle baltalayacak bir sorun (veya balta) gibi görünmüyor. Sonuç olarak, GC versiyonuna oldukça yakın bir RE 4 bekliyoruz.

Bildiklerimiz doğrultusunda, oyunun bütünüyle yeniden inşa edildiğini özellikle vurgulamalıyız. Ağır çekim sürünüp duran embesil yaratıkları unutun. Kürek, balta vb. çeşitli alet edevatlarla üzerimize çullanan daha aceleci ve tehlikeli düşmanlar bekliyor bizi. Kısaca, hızlı düşünüp ani kararlar vermemiz gerekecek. Ayrıca zombilerin kafasını daha çabuk uçurabilelim diye omuz üzerinden hedef alma gibi oynanışı kolaylaştıracak bir sistem geliştirilmiş.

Serinin yeni oyunu, Racoon şehrinin yok oluşunun altı sene sonrasında geçiyor. ABD Başkanı'nın kaçırılan kızı Ashley'i bulmak üzere ta Avrupa'lara kadar gidiyoruz. ➔

PlayStation 2  
Resmi Dergisi  
Yeni  
görüntüler



Besinci Element'ten bir salame... Patronu öldür, salame değişsin!



Yeni zombiler 28 Gün Sonra'nın hızlı yaratıklarını andırıyor.



Mızrak bu Jaws'ı dundurmaya yetmeyecek gibi..



- Bırak utan kızı n'alcak, köpek soysu! Hırrgh...

kahin

PlayStation 2

RESIDENT EVIL 4 iyi bir korku, mükemmel bir aksiyon oyunu ve çok yakında PS2'de! Oyun hakkında her şeyi içeren detaylı bir dosya konusu hazırlamaya başladık bile, bizden ayrılmayın!

NE KADAR ÇAK?

25

75





## 2005 YAZINDA PIYASADA

YAPIM CODEMASTERS | DAĞITIM CODEMASTERS  
WEB SİTESİ WWW.CODEMASTERS.CO.UK

## TOCA RACE DRIVER 3

"YARIŞ SÜRÜCÜSÜ"  
OLMAK İÇİN EN DOĞRU SEÇİM...

30 ayrı motor sporu mu? Başka oyun oynamak isteyen?



Her yeni oyunda biraz daha geliştirilen TOCA, son oyunla birlikte zirveye çıkacağı benziyor. Çünkü yeni TOCA'da bu kez, motoru ve dört tekerleği olan hemen her tür yarış arabasını kullanabileceksiniz. Rally, F1 ya da Karting sevdalısı olmanız önemli değil, bu oyunda hepsi var.

TRD 2'de olduğu gibi World Tour modunu seçerek dünyanın dört bir yanındaki farklı pistlerde yarışacak, gerçek şampiyonlara katılacaksınız. Aynı şekilde önceki oyuna göre daha da geliştirilen Pro Career Mod'la adım adım en iyi yarış sürücüsü olmak için mücadele vereceksiniz. Yeni kariyer moduysa, yedi farklı dalda birini seçerek istediğiniz dalda yarışmanızı mümkün kılıyor (daldan dala, daldan dala!). Sözelimi, Rally yarışçısı olarak deneyim kazanıp ikinci adımda Go-Kart sürücüsü olabilir ve ardından kariyerinize F1 pilotu olarak devam edebilirsiniz.

50'den fazla lisanslı yarış pisti, 80'den fazla lisanslı araba markası, 30 farklı motor sporu, 10 kişiye kadar çok oyuncu desteği, gerçekçi sürüş/fizik modellemesi, kaliteli grafikler ve gelişmiş yapay zeka gibi birçok vurucu özelliğe sahip TOCA Race Driver 3, Gran Turismo 4'ü sollamaya kararlı şekilde yola çıkmaya hazırlanıyor. ■ HB



Hanginiz çekti bu fotoğrafı? Hanginiz Kara Murat dedim! Cevap verin!

### NE KADAR SICAK?

Yarış sevenler için biçilmiş kaftan. Direksiyonlarınızı şimdi hazırlayın!

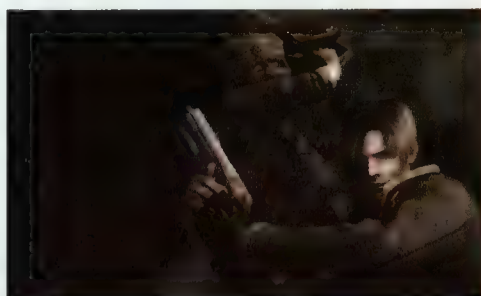
0 25 50 100

Bu kez karakter seçme gibi bir şansımız yok; tüm oyun RE2'den anımsayacağımız Leon S. Kennedy'nin üzerine kurulmuş. Yani oyunun tek kahramanı Leon.

Birçok açıdan RE 4'ün serinin gidişatında devrim niteliğinde olduğu bir gerçek. Buna karşın unsurları (bulmaca çözme vs) korunuyor. Her ne kadar aksiyon hiç olmadığı kadar ön planda tutulmuş olsa da, bulmacalar hem oyuna zenginlik kazandırıyor, hem de monoton gidişatın önüne geçerek bir anlamda nefes almamızı sağlıyorlar.

Genel olarak RE 4, daha eğlenceli ama bir o kadar da zor bir oyun. Düşmanların hiç olmadığı kadar güçlü olmaları bunun en önemli sebebi. Oyun akıllıca davranmaya çalışan yaratıklardan geçilmiyor. Daha da ötesinde, kafasından vurduğumuz çoğu yaratığın hemen ölmemesi, özellikle pek çok yaratık tarafından çevrelendiğinde ecel terleri dökmemize sebep olabilir. Bu noktada düşmanları alt etmek için iyi reflekslerden çok etkili taktiklere ihtiyacımız var. Cephanemizi de bu yüzden titizlikle harcamalıyız; örneğin, el bombası fırlatmamızı gerektiren bir durumda el bombamız yoksa işimiz epey zor demektir.

Oyunun yeni grafik motoru ayrıntılı grafiklerin yumuşak bir şekilde ekrana yansımalarına olanak tanıyor. Hepimizin bildiği gibi serinin ilk üç oyununda karakter modellemeleri dışında kalan hemen her şey iki boyutlu resimlerden ibaretti. RE4 motoru ise Capcom'un kimseye beğendiremediği Gunsurvivor serisinden izler taşıyor. Omuz üzerinden hedefleme sistemi bir yana, birinci kişi gözünden silah da kullanabileceğiz artık. Böylece, tıpkı



Ölülerin Şafağı (Dawn of the Dead) filmindeki gibi dürbünlü tüfekle zombilerin kafalarını uçurabileceğiz.

Dürbünlü tüfek dışında bıçak, tabanca, pompalı, bazuka gibi silahlar; el bombası, mayın vb. patlayıcılar ve -yeni olarak- mızrak, balta, sopa benzeri çeşitli alet edevatlar, kontra atağa çıkarken kullanabileceğimiz araçlar. Envanterimiz tamamen boşalsa bile çaresiz kalmıyoruz. Neden? Çünkü yumruklarımızı da kullanabiliyoruz bu kez. Kontrol sistemi, daha iyi kamera açıları dışında yine Gunsurvivor serisinden alınmış. Böylece bahsi geçen bütün araç-gereçleri oldukça seri ve etkili şekilde kullanabiliyoruz. Oyunun daha "çekici" olmasını sağlayan yeni aksiyon ağırlıklı oynanış da büyük ölçüde buradan geliyor.

Resident Evil 4 (Japon diyarlarında Biohazard 4 olarak lanse ediliyor) herkesin seveceği türden leziz bir oyun. Ve bu oyunu yıl sonunda "şapırt" ve "şupurt" ses efektleri eşliğinde büyük bir iştahla yiyebilirsiniz (15 yaşından küçükler yiyemez!). ■ HB

## KİM ŞIK KİM RÜKÜŞ?

Japon esintileri taşıyan kelebek desenli bu müthiş gece elbisesi, ölçülü dekoltesi ve iyi düşünülmüş aksesuarlarıyla hanımefendiyi adeta uçurmuş. Üstelik tabancayla pekiştirilmiş muazzam bir seksapalite söz konusu. 10 üzerinden 13!







**"ABİ ÇOK SAĞMA!"**

**"BU DA NE?"**

**"KAPATIR MISIN ŞUNU?!"**

**"DÜNYAYI KURTARAN ADAM'I İZLEMENİ İSTİYORUM!"**

**"YAĞI YAĞMAM GEREK!"**

**"PEH!"**

**FANTASTIC FOUR** 'un fragmanı herkeste olduğu gibi bizde de hayal kırıklığı yarattı. Hafta birçok eleştirmen, sadece fragmandan yola çıkarak daha şimdiden filmi yerin dibine geçirmiş durumda. Bu arada filmin oyununu geliştiren firmanın tek adam akıllı işi bir diğer film oyunu, "Charlie's Angels". Ve ne yazık ki o da vasatın çok çok altında. Bir çizgi-roman daha güme mi gidiyor yoksa?

\*TIRNAK İÇİNDEKİLER DERGİ YAZARLARININ FANTASTIC FOUR FRAGMANINA GÖSTERDİKLERİ TEPKİLERDEN DERLENMİŞTİR



"ÖRÜMCEK DUYULARIM KİMİL KİMİL.  
BİR ŞEY PATLAYACAK AMA NE?"

Çocukluğumuzda çok özel bir yere sahip favori çizgi-roman kahramanlarımızı kanlı canlı görmemizin tek yolu beyaz perde. Çizgi-roman filmleri de bu noktadan hareketle şekilleniyor zaten. Peki neden bu filmlerin çoğu yüzümüzün asılmasına sebep oluyor? Beklentilerimiz karşılanmadığında hayal kırıklığı yaşamamız doğal, ama gerçekten bu filmlerden çok şey mi bekliyoruz?

Bir yarıda Sam Raimi'nin Örümcek Adam ikilemesi; diğer yarıda Ang Lee'nin Hulk'ı... İki filme de aynı düzeyde beklentilerle gittik. İlk film bize bilmekte olduklarımızın dışında herhangi bir şey sunmayarak hayal kırıklığı yaratırken ikinci filmde umduğumuzdan fazla bulduğumuz için sevindirici olduk. Çıkardığımız ders; bilgisayar animasyonlarıyla, türlü efektlerle bezenmiş bir atmosferde kanlı canlı bir Örümcek Adam'ın ya da Hulk'ın oradan oraya hoplayıp zıplamasını seyretmek tek başına bizi tatmin edemiyor. Farklı bir şeyler arıyoruz, bize zamanımızı bosuna harcamadığımızı hissettirecek şeyler...

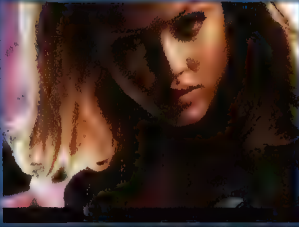
#### YAPISIK DÖRDÜZLER

Fantastik Dörtlü için de benzer bir durum söz konusu; önceki çizgi-roman filmlerinde umduklarını bulamayanlar (mesela biz), yayınlanan kısa fragmandan yola çıkarak, belki de iyi niyetle -yüksek beklentileri bastırmak adına- simdiden filme verip veristiriyorlar. Ama biz daha çok filmin yaz aylarında piyasada olacak oyununa odaklanmak durumundayız. Oyunun yapımçısının iyi bir arka plana sahip olmaması bizi endişelendiriyor tabii ki.

Bir aksiyon-adventure olan Fantastic Four'un oynanışı dört kişilik takım üyelerinin bir arada hareket etmesine dayanıyor. Gerçek zamanlı olarak takım üyeleri arasında geçiş yapabiliyoruz ve tahmin edebileceğiniz gibi karşılaştığınız durumlara göre doğru kişiyi doğru yerde kullanmanız gerekiyor. Çoğunlukla işbölümüne basırmalısınız; mesela Sue ile kalkın oluşturduktan sonra, Johnny ve Ben'in bu kalkanın arkasına geçmesini sağlayıp düşmana alev topu ya da tuğla fırlatabilirsiniz. Reed'in elastik kollarıyla düşmanı sarıp sarmalayarak hasarı artırmanız da olası. Oyundaki her karakterin geliştirilebilir ve birbirleriyle kombine edilebilir en az 40 adet harekete sahip olacağı söyleniyor. Ayrıca oyun işbölümü mantığına dayalı bulmacalar ve ekstra birtakım modlar içerecek.

Oyunla ilgili yapılan tüm açıklamaları üst üste koyup "Nasil bir oyun bekliyoruz?" sorusuna yanıt olarak, patlama noktasına kadar gelmiş kafamızda bir adet yapıp sönen florasan (?) belimverdi: Tüm bildiklerimizi oyunun yayımlanan ekran görüntüleriyle harmanlayarak tipik çizgi-roman formatıyla sizlere aktarıyoruz. Koyun ders kitabınızın arasına RPS2D'yi, okuyun!

## FANTASTİK KADRO



#### Görünmez Kadın: Susan Storm

(Jessica Alba)

Görünmezlik yetisi ve enerji ataklarıyla donatılmış Sue genellikle takımın en güçlü üyesi olarak gösterilir. Gerçi takımdaki biricik hatun kişi olması dolayısıyla kendisine bir miktar kıyak da geçiliyor olabilir.

■ **Hobileri...** Geceleri görünmez olup hayalet modunda insanları korkutmak. Rock konserlerine çıkartmadan biletsiz grip konseri sahnede izlemek. Reiki göndermek. Zırt pırt görünmez olarak esi Reed'i deli etmek.

■ **En sevdiği laf...** "Görmüyor musun?"



#### İkiz Fantastik: Reed Richards

(Ioan Gruffudd)

Elastik vücut olayının dibine vurmuş durumda; her şekle alabiliyor, her yere uzanabiliyor. Ağa sıra uzuvları biriktirme dolassa da kadınlar için vazgeçilmez bir fetiş objesi.

■ **Hobileri...** Otobüsün hem arkasında hem önünde durarak "Otobüsün arkası da aynı yere gidiyor" diyenlere haddini bildirmek, sinema salonunda kafasını uzatıp tepsi formuna sokarak arkasında oturan kişiyi sinir etmek.

■ **En sevdiği laf...** "Üyyü dolanayım sağa!"



#### Sey: Ben Grimm

(Michael Chiklis)

Huysuz, sohuşturken bir test pilotunun tas adama döndüğü hal. Bir azır Hulk'u andırmaktadır, lakin Hulk kadar dengersiz sayılmaz.

■ **Hobileri...** Hulk'la bilek güresi yapmak, Hulk'la yağlı güres yapmak, Hulk'la çamur güresi yapmak, Hulk'la parmak güresi yapmak, Hulk'la... Arkadaş bulmakta güçlük çekiyor doğal olarak, canım ya!

■ **En sevdiği laf...** "Bir Ben vardır Ben'de, Ben'den içeri!"



#### Alev Adam: Johnny Storm

(Chris Evans)

Yanar döner ve uçar. Ayrıca, Sue'nun kadesi ve takımın en yakışıklı üyesi. Sevgili bulmakta güçlük çekmez, çünkü "Senin için yanıp tutusuyorum" dediğinde gerçekten yanıp tutusabilir.

■ **Hobileri...** Hatun kisinin sigarasını herkesten önce yakmak, sevgili bulmak, yanıp tutusmak.

■ **En sevdiği laf...** "Yakarım bu gezegeni yakarım!"



#### Doktor Doom: Victor Von Doom

(Julian McMahon)

Fantastik Dörtlü'nün süper güçlerini kazandıkları uzay kazasından kafayı sıyrarak çıkan seytani beyin. Metalik dersi onu yok edilemez kılıyor.

■ **Hobileri...** Dünyayı ele geçirme ya da yok etme planları yapmak, dünyayı ele geçirme ya da yok etmeyle ilgili ne varsa okumak, Doom III oynamak.

■ **En sevdiği laf...** "Nihahahaharghhhh!"

## FRAGMANA BAKIŞ

#### Filmin beğenilmeyen fragmanından sahneler...

Açıkçası, fragmanı izlerken verdiğimiz tepkilerden de anlayabileceğiniz gibi film den pek umutlu değiliz. Yine de Fantastic Four'u seviyorsanız, bizle aynı fikri paylaşmayabilirsiniz. Fragmanın tamamını izlemek isterseniz [www.apple.com/trailers/fox/fantastic\\_four](http://www.apple.com/trailers/fox/fantastic_four) adresine tıklayın. Ama bu dergi değil mi?





FANTASTİK DÖRTLÜ  
ELEMANLARI SANKİ  
BİRİLERİNDEN  
KOORDİNATLARI  
ALMIŞÇASINA  
YARATIĞIN YANINDA  
BİTİVERDİLER.

VE EVET, HEMEN PİS  
YARATIĞA SALDIRMAYA  
BAŞLADILAR VE HAYIR,  
"BU YARATIĞIN DERDİ NE  
OLA KI?" DİYE  
SORMADILAR.

ELASTİKİM YA, NEDEN  
ELLERİMİ ÇEKİÇ FORMUNA  
SOKMAYAYIM? AL BAKALIM!

AMA O'DA NEİ  
YARATIK  
BEKLENENDEN  
DAHA  
GÜÇLÜYDÜ...

HMM,  
IR FIKRIM  
VAR..

OH OLAMAZ! ENERJİ  
SALDIRILARIM HIÇBİR İŞE  
YARAMIYOR, EN GÜÇLUSÜNÜ  
AZ ÖNCE KULLANDIM!

EHEH,  
BİR DAKİKA SAVAŞMAYI  
KESER MİSİNİZ, KONTAK  
LENSİMİ DÜŞÜRDÜM!

HARIKA! ESKİ,  
"KONTAK LENSİ KAYBETME  
HİLESİYLE DİKKAT DAĞITMA"  
NUMARASI BU. E AMA NE İŞİ  
VAR Kİ BU OYUNDA? NEYSE,  
HEMEN SALDIRAYIM  
FİRSATTAN İSTİFADE!

YARATIK YENİLMIŞTİ FAKAT BU  
SADECE BİR BAŞLANGIÇTI. KISA BİR  
YÜKLEMEDEN SONRA (!) YENİ BİR  
DÜŞMAN ANSIZIN BELİRİVERDİ.  
JOHNNY KIRMIZI SINYALI  
İZLEYEREK OLAY MAHALİNE  
UÇUYORDU.

\* HAYIIIIIIIIIIIR

İŞTE COMBO'MU  
PATLATIYORUM! O, Δ, X VE D.  
AL!!!

UÇUYORUM EVET,  
EHEH!

KIRMIZI SINYAL ALEV ADAMI DR.  
DOOM'UN SUPER-ULTRA-GİZLİ  
ŞATOSUNA SÜRÜKLEMİŞTİ.

BUNUN  
ARKASINDA DOOM  
OLMALI!

BEN NE DEDİM  
SANKİ ÇIK ÇIK..

BAK SENİ DUYDUM AMA  
DURUM TESPİTİ YAPMAZSAM  
NE ZEVKİ KALIR, Dİ Mİ?

TAŞ Kafa da zaman  
kaybetmeden olay  
yerine ho pladı.

HOPI  
AAA NE GÜZEL,  
ÇEVREDE KIRILABİLEN  
NE VARSA BİR PARÇASINI  
KOPARIP KAFA GÖZ  
YARMAK İÇİN  
KULLANABİLİYORUM

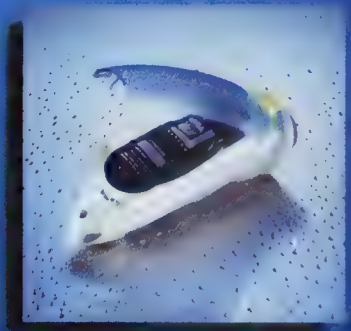






# Nasıl ödemek istiyorsanız öyle ödeyin. Tıraş keyfiniz bilir.

Philishave Cool Skin'de şimdi  
isteyene %30 indirim + 3 taksit,  
isteyene %10 indirim + 10 taksit,  
isteyene tam 17 taksit!



## Philishave Cool Skin'den kaçırılmayacak fırsatlar!

Islak, sinekkaydı, keyifli tıraş. Yani Philishave Cool Skin.  
Nisan ayı boyunca birbirinden avantajlı ödeme koşullarıyla.  
Siz tıraş keyfini doya doya yaşayın diye.

**Tüketici Danışma Merkezi: 0800 261 33 02** [www.philips.com.tr](http://www.philips.com.tr)

60 gün memnuniyet garantisi kampanyası, 4 Nisan - 8 Mayıs 2005 tarihleri arasında HQ 7780, HQ 7760, HQ 7740 ve HQ 6707 modelleri için geçerlidir. Peşin fiyatına 10 taksit kampanyası, Worldcard, Maximum, Axess ve CardFinans için. Peşin fiyatına 17 taksit kampanyası Axess için geçerlidir.

**PHILIPS**  
sense and simplicity

**60 gün**  
memnuniyet  
garantisi



# inceleme

EN İYİ VE EN DOĞRU İNCELEMELER – HEM DE “RESMİ” OLARAK!

## İNCELEMELERE HOŞ GELDİNİZ

En yeni oyunların ne kadar lezzetli olduklarını test ediyor ve onaylıyoruz!



Sonunda yıllardır hayalini kurdüğümüz konsol dergisi projesini hayata geçirebildik sevgili okurlar. Siz sabrettiniz, biz çalıştık ve mutlu sona; diğer bir deyişle mutlu bir başlangıca ulaştık. Artık Türkiye'nin de bir Resmi PlayStation 2 Dergisi var. Sözü fazla uzatmak niyetinde değilim; zira anlatmak istediklerimizi elinizde tuttuğunuz sayfalara döktük zaten. Derginizin daha da iyi olması için bizden desteğinizi esirgememenizi diliyorum, hepimiz için hayırlı olmasını diliyorum. Bakalım ilk sayımızda ne incelemeler yapmışız...

Bu ay Snake ile ormanın derinliklerine dalacak ve burada hayatta kalmak için her şeyi yapacağız. Ölmek için yılan yemek gerekirse, onu da yapacağız. Yemekten sonra ise Gran Turismo 4 ve 712 adet dört tekerlekli arkadaşı ile size misafirliğe gelmeyi planlıyoruz; müsaitseniz tabii ki. Ardından da Timesplitters ile çıkar, zamanda geziniriz biraz, ne dersiniz? Bu sırada büyük kız Bard ile evde muhabbet eder, küçükler de sokakta futbol ya da basket oynarlar. Tamam mı? O zaman hazırlanın, çıkıyoruz.

*EMİN B.*

Emin Baris,  
megaemin@ps2dergisi.com



## METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

SNAKE'İN SON ZİYAFETİ İÇİN ORMANA GİDİYORUZ. MGS3 TUM ZAMANLARIN EN İYİ AKSIYON OYUNU MU? CEVABI SONRAKİ SAYFADA. *Don't let them get away!*

40

48

### GRAN TURISMO 4

Yarış oyunlarının kralı sevenlerinin beklentilerine cevap verebilmiş mi dersiniz? Az sonra...

52

### TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT

Zaman gezgini Cortez'e insan ırkını kurtarma yolunda yardım etsek mi dersiniz?

56

### LEGO STAR WARS

Lego ve Star Wars... İkisinin karışımının bu kadar iyi olabileceğini nereden bilebilirdik ki...

62

### SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Ulusal güvenlik sisteminiz çökertiliyor. Büyük bir kaosu önlemek için Sam Fisher göreve yollanıyor.

64

### GOD OF WAR

Tamam, kabul ediyoruz, hazırlıksız yakalandık. Bekliyorduk, ama bu kadarını değil.

67

### NBA STREET V3

Bol pantolonlu smaç delileri geri döndü. Artık Street Hoop oynamayı bıraksanız iyi olur.

70

### PROJECT: SNOWBLIND

Deus Ex'i alın, biraz tuz, baharat ve vahşet ekleyin. İşte size eğlenceli bir FPS.

72

### COLD FEAR

Bay Hansen'in terk edilmiş bir Rus gemisinde zombilere karşı verdiği yaşam savaşı.

74

### FIFA STREET

Henry, Ronaldinho, Buffon ve Gerrard ile mahalle maçı yapmak mı? Hadi takım çıkarın!

### AYRICA

55

### THE BARD'S TALE

66

### VIEWTIFUL JOE 2

68

### CONSTANTINE

68

### THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE

68

### GALLOP RACER 2

69

### EYETOY: MONKEY MANIA

69

### NINJA TURTLES 2: BATTLNEXUS

77

### SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS

77

### KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Audi TT. Bir gün benim de böyle bir arabam olacak.





"Eler yukarı! Eeh,  
oyun bitse de gitsem  
artık ya!"

Ormanda olmanız  
saklanmayacağınız  
anlamına gelmiyor.

ÇIPLAK SNAKE

YILAN  
YEMEK  
İSTEYEN?



# METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Snake'i kapalı ortamlardan çıkarıp doğaya salmanın zamanıdır...

PlayStation 2



**DETAYLAR**

DAĞITIM KONAMI  
YAPIM KONAMI  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ WWW.METALGEARSOLID.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES VAR  
ONLINE VAR

**KISACA**

Yine gizlilik teması üzerine kurulu bir MGS, fakat bu sefer yaşam savaşı da işin içinde. 60'lı yıllarda, devasa bir ormanda geçen Snake Eater, diğer MGS'ler gibi "zengin" bir oyun.

**S** anırım söyle geliştirdi olay: Yazın evdeydim. Ya da yaz değildi, sonbahar olabilir. Evde olmama ihtimalim bile var. Konu da bu değil zaten. PlayStation'la ilgim vardı o zaman da tabii, fakat PC'yle daha çok ilgilendiğim bir dönem olduğu için PS oyunlarına pas vermiyordum, şahsi oynuyordum (gereksiz bir davranış). Bir gün, gününü, nerede olduğumu bilmediğim o gün, "Gideyim de PS oyunlarına bir bakayım." dedim. Mağaza sahibi beni ilgiyle karşıladı ve "Abi Metal Gear Solid diye bir oyun geldi, kapış kapış gidiyor." dedi heyecanla. "Türü ne?" dedim, "Abi aksiyon, çok deli!" dedi. Bir dakikayı geçer geçmez ikna olurum, bu baskı karşısında da yapacak bir şeyim yoktu. Metal Gear Solid'i almıştım. Oyunu almamla eve gelmem bir olmadı. Hala bir uyuşukluktur, bir gevşeklilik gidiyordu bende. "Geç oldu, şu oyuna bakayım yatmadan, bakmayayım veya, bakayım..." dediğimi hatırlıyorum. Sonrasını hatırlamıyorum. Gecelerim gündüzlerime karıştı, yemez içmez oldum, sosyal hayatımı bıraktım tamamiyle. Metal Gear'ın ne olduğunu bilmeyenlerle kavga ettim, hepsini paralamdım. Annem "Ne oldu çocuğum sana?" dediğinde, "Saklanmalıyım anne, kaçıl!" demeye başladım. Dünya kocaman bir savaş alanı, ben de dev robotun peşindeki ajan olmuştum. PS diskindeki macera bitmişti sonunda, ama ben bir daha, bir kez daha bu macerayı yeniden yaşadım, yaşamaya devam ettim (macerayı, hayatı değil). Durumdan endişelenen annem, babam ve geriye kalanlar beni bu oyunun başından kaldırmak için harekete geçtiler. Güç uygulayarak bir yere varamayacağını anlayan (MGS'de öğrendiklerimi uygulamıştım bir kez) bu kitle, şansını suyuma giderek denemeye karar verdi ve önüne Final Fantasy diye bir oyun koydu. Sonrasını hatırlamıyorum. Gecelerim...



## SIKILMADAN, YAVAŞ YAVAŞ

Hakkındaki bilinmeyen gerçekleri de öğrendiğimize göre, sıra geldi Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ile nasıl tanıştığımıza. Bunu da bir sayfa kadar yazıp tatile çıkayım diyorum (Nisan ortasında, evet). Tamam, sakın olun, şaka yaptım. Snake Eater...

Yıl 1964 ve Rusya sınırları içerisindeyiz. Defalarca uyarılmamız da bu yüzden. Eğer Rusya sınırları içerisinde bir Amerikan askeri yakalanırsa, uluslararası bir kaos yaşanabilir. Bu da "yeni bir dünya savaşı" demek. Kahramanımız Snake (yalnız bu sefer Solid değil, Naked, yani çıplak), bırakıldığı ormanda neler döndüğünü araştırmak üzere harekete geçiyor. Kontrol size bırakıldığında ise... Hemen ekranın sağ üst köşesine baktınız değil mi? Maalesef, onsuz bir "hic" olduğunuzu hissettiren sadık yol göstericiniz, 1964 yılında henüz keşfedilmemiş. Yani düşmanlarınızın baktıkları yönleri gösteren, içinde bulunduğunuz ortamı birebir resmeden bir yardımcınız yok bu defa. Onun yerine elimizde; Active Sonar, Motion Detector ve Anti-Personnel Sensor var. Üçünü birleştirsek bile eski yardımcımız gibi olamıyor, ama ya bunlar da olmasaydı? (Pollyanna bizde yazıyormuş - FA) ➔

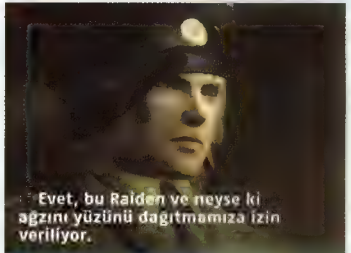
## RAIDEN HER YERDE

MGS2'nin sinir bozucu kahramanı geri dönüyor. Ama farklı bir şekilde...

Snake Eater'da yeni bir oyuna başlarken size şöyle bir soru sorulacak: "MGS2'yi oynadınız mı, oynadıysanız sevdiğiniz mi?" Eğer cevabınız evet olursa, Solid Snake herkesin bir su damlasında boğmaya çalıştığı (vahşet) Raiden kostümüyle ortaya çıkacak. Neyse ki Major Zero bir süre sonra bu "komik" gıysiden çıkmamızı isteyecek. Raiden'la tek karşılaşmamız bu değil tabii ki.

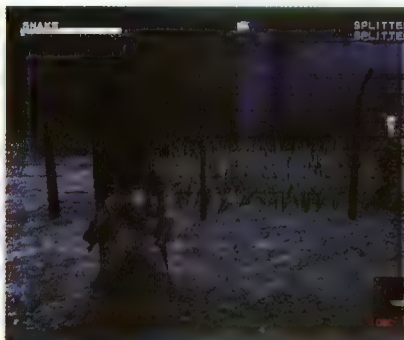
Oyuncuların Raiden'la ilgili şikayetleri MGS'nin yapımını Hideo Kojima'ya ulaşmış olacak ki, Snake Eater'da da Raiden krizi devam ediyor. Oyunun ilerleyen bölümlerinde Snake yine Raiden kılığında girmek zorunda kalıyor. Neden mi? İlginç bir şekilde Ivan Raidenovich Raikov isimli Rus general, Raiden'in birebir kopyası olarak hikayede yer alıyor. Hatta Raiden'la uzaktan akraba olduğu da söyleniyor.

Daha da ilerledikçe Raidenovich'in aslında Eva'dan biraz daha büyük bir kız olduğunu anlıyoruz. Üstüne gittikçe "Ayyy! Hihhi!" gibi çığlıklar atan Raidenovich, bir ara gıysilerini çıkardığında aslında kız olmadığı, "güzel" bir erkek olduğu ortaya çıkıyor. Bitti sanmayın. Raidenovich, senaryonun ağır abisi Colonel Volgin'le çok samimi bir birliklilik yaşıyor. Gördüğünüz gibi Metal Gear Sırları, Raiden da türlü ilginçliklerle dolu.



Evet, bu Raiden ve neyse ki ağzını yüzünü dağıtmamıza izin veriliyor.

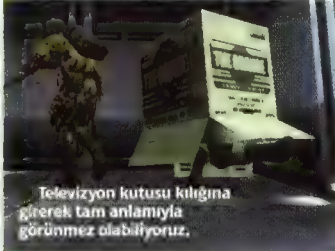
**ANNEM "NE OLDU ÇOCUĞUM SANA?" DEDİĞİNDE, "SAKLANMALIYIM ANNE, KAÇIL!" DEMEYE BAŞLADIM**





# YENİ BAŞLAYANLAR İÇİN METAL GEAR

Metal Gear ismi sizin için bir şey ifade etmiyor mu? Çözüm aşağıda...



Televizyon kutusu kılıfına girerek tam anlamıyla görünmez olabiliyoruz.

## ■ Evet en baştan alıyorum: Metal Gear Solid nedir?

Bunu anlatmak için ayrı bir ek verebiliriz, ya da kısaca şuraya sığdırabiliriz -ki izleyeceğimiz yol da bu. Metal Gear Solid bir aksiyon filmi aratmayacak kadar heyecan dolu bir ajanlık oyunudur. Amaç olabildiğince gizli saklı işler çevirmek, ama yeri geldiğinde de olay çıkartmaktır. Metal Gear'la birlikte bu türün nasıl önem kazandığından bahsetmeye gerek yok. Her şey ortada.

## ■ Buraya kadar tamam. Peki bu oyundan ne bekleyebiliriz? MGS kısaca ne içeriyor?

### 1 Karmaşık, ama bir o kadar da sıradan bir hikaye;

Her MGS oyunu inişli çıkışlı bir senaryoya sahiptir, ama aslında ortada olan biten her şey -aynı bir Bond filmindeki gibi- dünyanın tehdit edilmesiyle ilgilidir. Snake kötü adamlara karşı tek başına mücadele verir, bu sırada da Snake'in geçmişindeki sırlar önümüze sunulur, merakımızın artması sağlanır. Basit değil mi?

### 2 Bir asır süren ara sahneler;

10 dakika oyun oynadıktan hemen sonra 15 dakikalık bir ara sahneyi izlemek zorunda olmamıza kısaca "sıkıntı" denebilir. Hayır ara sahneler kötü değil, sıkıcı da değil, fakat oynanış bu kadar iyiye kimse bu uzun sinematiklere fazla dayanamaz ki. Sabır taşı olsa çatlar!

### 3 "Sorunlu" kötü adamlar;

MGS serisinde yer alan hemen hemen her boss (Türkçe meali: Bölüm sonu canavarı) mutlaka aklı dengesini yitirmiştir. Birakin kendilerine mukayyet olmayı, bu boss'lar arasında; beyninizi okuyabilen ve PSOne gamepad'ini hareket ettirebilen bir düşman (MGS1), ağzından çıkan anıları saldırı amaçlı kullanan garip bir "şey" (MGS3), bir balerin kadar narın hareket eden patenli bir şışman (MGS2) ve MGS2'nin ısınlanma yeteneğine sahip vampirlerini sayabiliriz.

### 4 Vazgeçilmez işkence sahneleri;

Biz nasıl doğal olarak nefes alıyorsak, Snake de mutlaka her oyunda işkence görür, bu işkenceden kurtulur ve salıverilir. Evet, mutlaka.

### 5 Ortaya saçılmış sürprizler;

"İlginc" filmler gösteren projektörler mi istersiniz, dolap içlerine asılmış "şirin" posterler mi? Her MGS oyununu kare kare inceledikçe şaşırarak, şaşırıkça "Başka ne bulabilirim?" diyerek oyuna sınırsız sarılacaksınız.

## ■ Vay vay! Demek öyle... Her şey iyi, hoş da, Metal Gear ne peki? Efendim, Metal Gear dev bir robotun

Artık emekli olmak istiyorum. Kafamı neden buraya koydunuz? Birakin beni gideyim. Lütfen...



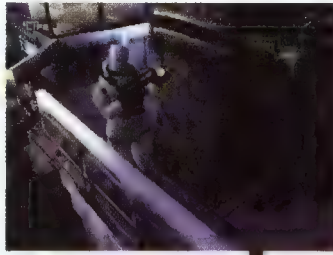
kod adı. Bu robotu bir Japon Mecha'sı olarak düşünebilirsiniz. İnanılmaz dayanıklı, korkulacak derecede güçlü, akıl almaz silahlarla donatılmış bu cihaz her hava şartına uygun, her türlü arazide ilerleyebilecek yapıdadır. "Sony'nin yelpaze sallayan robotlarının 100 yıl sonra geleceği nokta" da diyebiliriz buna özetle. Tabii böyle güçlü bir robotu da kimse rahat bırakacak değil. Herkes ona sahip olmak istiyor.

## ■ Sanki bu hikaye eskiye kadar uzanmış gibi geldi bana. İlginc...

Evet tahmininiz doğru (ne tahmini, biz yazdık onu). Metal Gear efsanesi, bir saniye sayıyorum, evet, 18 sene önce başladı. 1987 yılında Nintendo'ya çıkarılan Metal Gear'dan, PSP'nin Metal Gear Acid'ine kadar arada tam dokuz oyun bulunuyor.

## ■ O zaman, MGS dünyasını bilmeyen birisi Snake Eater'ı oynamamalı mı?

Her ne kadar her MGS oyunu bir bütünün parçası olsa da, her oyunun kendine özel bir hikayesi var. Böylece diğer oyunların adını duymamış olsanız bile Snake Eater'dan zevk alabilirsiniz.



İşte her şey bu oyunla başladı. PSOne'daki Metal Gear Solid'le...



## TÜM GERÇEKLER SU YÜZÜNE ÇIKIYOR! METAL GEAR'IN ALTINI ÜSTÜNE GETİRİYORUZ!

Sol tarafta bahsedildiği üzere, Snake Eater tam 18 yıllık geçmişe sahip bir serinin üyesi. Bu efsanenin nasıl başladığını, arada neler olduğunu merak ediyorsanız, yanıtı aşağıda.



METAL GEAR  
MSX/MSX2 1987

Yıl 1995... Güney Afrika'daki paralı askerler yeni bir süper-silah üretirler. Adını da Çelik kuyruğu... Pardon, Metal Gear'ın. Amerikan hükümeti bu durum karşısında tedbirin olar ve Foxhound isimli özel timin lideri olan Big Boss'u olay mahalline yollar. Big Boss'dan haber çıkmayınca hükümet iyiden iyie endişelenmeye başlar ve bu sefer de Solid Snake'i görevlendirir. İmkansız gibi görünen de, Snake, Metal Gear'ı yok eder ve projenin arkasında Big Boss'un olduğunu ortaya çıkarır...



METAL GEAR 2: SOLID SNAKE  
MSX2 1990

Aradan dört yıl geçmiş ve 1999'a gelmiştir. Asya'nın ortasında mini bir ulus haline gelen Zanzibar kolay para kazanmanın yolunu bulmuş ve yasadışı kimyasal silah üretimine başlamıştır. Bununla birlikte, OILUX isimli, enerji üretiminde öncü bir devin sahibini de kavrarak dikkat çekmiştir. Bu derin bir karmasayı çözebilecek tek kişi de Snake'den başkası değildir elbette. Snake, Zanzibar'a vardığında kimyasal silahlardan çok daha fazlasını bulurken yeni bir Metal Gear'ın ürettiğini de öğrenmekten geri kalmaz; arada Big Boss'u da bulur ve ortadan kaldırır.



METAL GEAR SOLID  
PSONE 1998

Yıl 2010... Bu sefer Metal Gear'ı kötü adamlar değil, bizzat Amerikan hükümeti üretiyor, fakat teröristler yine iş başında ve Metal Gear'ın bulunduğu bölge ele geçirilmiş. Üstelik bu teröristler Foxhound'ın eski üyeleri. Snake üsse girdikten sonra Revolver Ocelot isimli bir Rus silahsora karşılaşıyor. Ocelot'un istediğiyse Big Boss'tan geriye kalanlar. Bir bilgisayar ustası olan Dzacon ile birlikte çalışan Solid Snake, kısa sürede çok edici bir gelişmeye sarılır. Liquid Snake adındaki bu çok gelişme aslında Big Boss'un DNA'sından üretilen bir süper asker ve aynı zamanda Solid Snake'in ikizidir (Yaşan Rüzgani tadı alan var mı?). Üstelik bu DNA'dan çıkarlar da sadece iki kişi değil. Perde arkasındaki üçüncü kardeş Solidus, aynı zamanda Amerikan başkanı George Shears...



METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY  
PS2/XBOX/PC 2002

Ve saatler 2012'yi gösterirken artık her ülke kendi Metal Gear'ını üretmeye başlamıştır. Birleşmiş Milletler için çalışmaya başlayan Solid Snake, Manhattan İmanında sinsiçe Amerikan Deniz Kuvvetleri'nin Metal Gear projesinin fotoğrafını çekmeye çalışmaktadır. Tam bu sırada Revolver Ocelot yeni Metal Gear'ın prototipini çalar. Ardından da Solid Snake kaybolur. Oyunu Snake ile oynama hayallerimiz suya düşerken, kontrol Raiden'a, yeni bir Foxhound üyesine verilir. The Big Shell isimli petrol temizleme platformuna gönderilen Raiden, teröristlerin kapırdığı Amerikan başkanını burada bulacaktır. Raiden herkesi öldürür ve aslında olayların arkasında Solidus'un, eski Amerikan başkanının bulunduğunu öğrenir. Daha şaşırıcı olansa, The Big Shell'in aslında yeni ve dev bir Metal Gear'ın örtbas edilmesi için kullanılan bir paravan olmasıdır. Deliye dönen Raiden Metal Gear'ı da yok eder, Solid Snake'in yardımıyla Solidus'u da öldürür, ama Washington'da projeyi yürüten gizemli kişiler varlığını sürdürmektedirler...



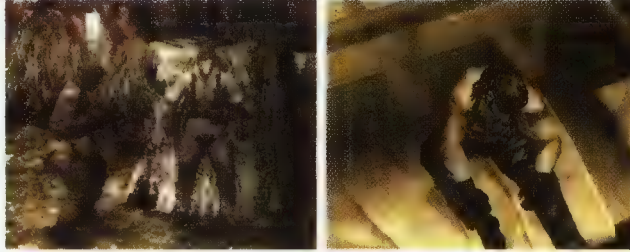


Seçtiğiniz anda pil yemeye başlamayan tek cihazınız Active Sonar. L3 tuşuna bastığınızda çevrenizdeki tüm canlıları birer nokta olarak gösteren aletimiz, bu işlem sırasında bir "bip" (para geldi!) sesi çıkardığından, eğer yakınızdaki düşman varsa fark edilmenize yol açıyor. Active Sonar'ın diğer yan etkisiyse, işin içine tüm canlılar girdiği için sağ üst köşede beliren noktalardan hangisinin hayvan, hangisinin insan olduğunu ayırt edemiyor olmanız. Motion Detector, hareket eden her türlü canlıyı, Active Sonar'dan farklı olarak hareketli bir şekilde size gösteriyor. Bu insan da olabilir, hayvan da (yine Active Sonar gibi). PS2 gamepad'inin titreşimini çalıştıran ve bir düşmana yaklaştığınızda daha sık titreşim veren Anti-Personnel Sensor ise, en iyi yardımcınız olacak. Ne Motion Sensor gibi zayıf sinyaller veriyor, ne de Active Sonar gibi yerinizi belli ediyor. Bir de pilleri bitmese... Neyse ki biraz kullanmayınca hepsi kısa sürede şarj oluyor.

Tam bu noktada sormanız gereken iki soru olmalı: Neden çevremizdeki düşmanlara karşı bu kadar dikkatli davranmalıyız ve ortalıkta gezen hayvanlardan bize ne? Bu detaylı konuyu bir sonraki paragrafta incelemeye karar verdim.

## ORMAN HALKI

Önceki MGS oyunlarında olduğu gibi, Snake Eater'da da bir kez görüldüyseniz, düşmanlarınız Akın Akın Anadolu gibi üstünüze akmaya başlıyorlar. Üstelik bu defa üç aşamalı ve her bir 100'er saniye süren bir kaçış işlemi söz konusu. Alert konumundan Evasion'a, buradan da Caution'a doğru bir geri sayımdan bahsediyoruz ve bu aşamaların herhangi birinde gizliliğinizi koruyamazsanız, en başa dönüyorsunuz ve tüm geri sayım yeniden başlıyor. Diğer MGS oyunlarının aksine, koskoca ormanda saklanacak yer de çok kısıtlı. Yani siz siz olun, olabildiğince görünmez



kalmaya uğraşın.

Nasıl gizli kalacağınızın yolu da yine Snake Eater'ın yenilikleri içerisinde. Snake'in 20'ye yakın kamuflaj giysisi ve surat boyası bulunuyor. Diyelim ki yeşil yapraklı çalılar arasındasınız. %90'lık bir görünmezliğe ulaşmak için Start menüsünden seçeceğiniz, bu araziye uygun giysiyi giymeniz gerekiyor. Böyle bir alanda gidip de toprak için hazırlanmış kahverengi bir giysi denerseniz, afedersiniz, kabak gibi ortaya çıkarsınız.

Gelelim börtü böcek mevzusuna. Orman halkının tek amacı var; yemek olmak veya yemek yemek (yani sizi). Basit bir yılan canınızı

## ORMANDAYIZ DİYE KABİLE MÜZİĞİ DİNLEYECEK DEĞİLİZ YA!

1960'lı yıllarda olduğumuz için Snake, codec yerine bir radyo taşıyor. Müzikler ise mükemmel...

Metal Gear'ın müzikleri de en az oyun kadar mükemmel. Tüm ses efektleri ve müzikler işin uzmanları tarafından yapılmış. Gerçekçiliği sağlamak için ses ekibi saatlerce ormandaki sesleri kaydetmiş. Snake Eater'da Hollywood'un ünlü müzik ustalarından Harry Gregson-Williams (ilk iki oyunda da imzası var) yepyeni bir soundtrack ile oyuna katkıda bulunurken, Japon besteci Norihiko Hibino geriye kalan orkestra ağırlıklı müziklerle ilgilenmiş. Bunun yanında iki ustanın da elinden çıkmayan müzikler de oyunda bulunmakta. Mesela açılış demosunda fonda çalan Bond vari parça oyuna değişik bir hava katıyor. Bundan daha da iyisi Starsailor'ın Wat to Fall parçası. Bu parçayı dinlemek içinse oyunu bitirmeniz gerekiyor, çünkü bitiş demosunda çalıyor. "Starsailor'ın Metal Gear'da ne işi var?" diyenlerse bu demoyu izlemeliler.

60'ların müziklerine meraklıysanız ve oyundaki radyoyu sonuna kadar kullanmak istiyorsanız, size de söyleyeceklerim var. Önünüze çıkar teröristleri ortadan kaldırmadan önce sorguya çekin ve onlardan gizli radyo istasyonlarının frekanslarını öğrenin. Eğleneceğiniz kesin.





## OLAĞAN ŞÜPHELİLER

Snake Eater'da yer alan kötü adamlar, diğer MGS oyunlarının hepsini solda sıfır bırakacak kadar garipler. İkinci Dünya Savaşı'nda önemli işler başaran, ama takdir edilmeyen bu deli kişiler, intikam almak üzere dünyaya kötülük salmaya ant içmişlerdir.



### OCLOT

Kendisi aslında Cobra ekibinin gerçek bir üyesi değil, ama ateşli silahlarla olan yakınlığından dolayı dikkatleri üstüne çekmeyi başarıyor. Revolver'larla olan ilişkisiyse Snake'le olan savaşından geliyor.

### VOLGIN

Küçükken "Dikkat Yüksek Voltaj" tabelasına dikkat etmeyerek hızla sarj olan Volgin, kendisiyle aranızda bir elektrikleşme olmasını istiyor. Ama tahmin ettiğiniz gibi değil. Kendisi ayrıca bir UPS.

### THE PAIN

Bir insan mutasyona uğrayıp nasıl olur da içinde anılan besleyebilir ki? "Sağma" diyorsanız üstünüze esek anlarını saldırdığında bir daha düşünmenizi öneririm.

### THE FEAR

İsmi vesilesiyle ondan korkmamız gerekirken, ormanda bir maymun edasıyla dolması ciddiye alınmalıdır. Saka bir yana, aslında epey tehlikeli. Uğrastırıyor.

### THE SORROW

Gizemli kişiliğiyle öne çıkan Sorrow'un yasayan bir ölü olduğunu düşünüyoruz. Bu yüzden onu yenmek için Voodoo bebeklerine, tahta kazıklara ihtiyaç duyabilirsiniz.

### THE BOSS

Snake'in eski akıl hocası olması ve aralarındaki gariplik arkadaşlık Snake'in onunla mücadele etmesini zorlaştırıyor. Tam anlamıyla tehlikeli bir kadın.

### THE END

Evet yazının sonu geldi, The End, iyi günler. Ocelot'tan iyi olmasın, nisanlık konusunda kendisini biraz fazla geliştirmiş bir kişi. Yaşı olduğuna da bakmayın, canınıza okuyor.

### THE FURY

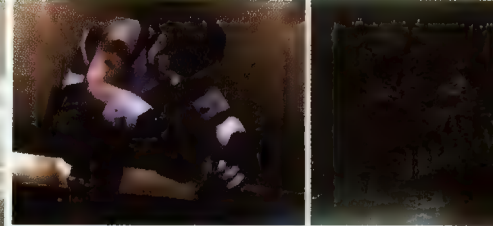
Esikiden bir kozmonot olan, ama kovulduktan sonra hırs yapıp kozmonot giysisini asla çıkarmayan Fury, bu giysinin nimetlerinden yararlanarak sizi "kızartabiliyor".



Bir motosiklete ancak bu kadar kötü binilebilirdi!

belki çok yakamaz, ama bataklık kenarında duran bir timsah üstünüzde bambaşka etkilere yol açabilir. Boyutları fark etmez, ormandaki her canlı size yemek olabiliyor. Bir yılan mı gördünüz? Yaklaşın ve bıçağınızla birkaç hamlede onu ortadan kaldırın. Yılanınız yenmeye hazır. Bu çığ yemegin faydasıysa size direkt olarak enerji sağlamak değil maalesef (böyle düşünüyordunuz, biliyorum). 60'lı yıllarda Snake'in bir stamına, yani güç/dayanıklılık çizgisi var(mıs). Dayanma gücü azalan bir Snake, zavallıdan başka bir şey

**DİRENÇ BARINIZI NE KADAR DOLU TUTARSANIZ SNAKE O KADAR ÇABUK İYİLEŞİYOR**



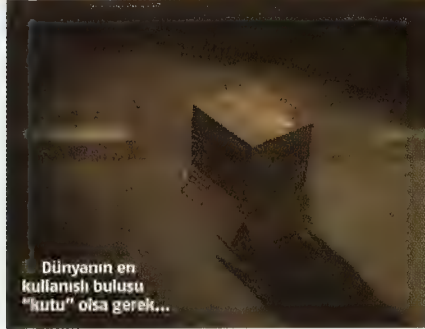
değil yeni oyunda. Direnç barınızı ne kadar dolu tutarsanız, Snake o kadar çabuk iyileşiyor. Bununla birlikte daha hızlı koşuyor, iplerde, bina kenarlarında daha fazla asılı kalabiliyor, suyun altında nefesini daha fazla tutabiliyor ve daha iyi nişan alıyor. Sanırım direncin önemini anlatabildim.

## YAKIN DÖVÜŞ

Gizliliğin bu kadar önemli olduğu bir oyunda düşmanlarınızın yanlarına sokulmak isteyeceğinizi sanmam. Bu, yeni ÇQC (Close Quarters Combat), yani yakın dövüş sistemi ile değişiyor. Artık yakın dövüşe girmek isteyeceksiniz, çünkü Snake'in süper güçlü bıçağı yan yana duran üç askeri aynı anda kesebiliyor (bu konuda gerçekçilik arıyorsanız, bulamayacaksınız). Yakın dövüşün bir diğer güzelliği de yakalayacağınız düşmanları canlı kalkan olarak kullanabileceğinizdir. Bıçağı bir teröristin boğazına dayadığınızı ve bu sırada diğer düşmanlarınızı silahınızla öldürdüğünüzü düşünün. Boğazını kesmekle tehdit ettiğiniz düşmanlarınızdan aynı zamanda çeşitli bilgiler de alabilirsiniz. Müzikler için radyo frekansları veya faydalı eşyaların bulunduğu ortamlar hakkındaki bilgileri her zaman düşmanlarınızı sorgulayarak alıyorsunuz.

Düşmanlarımız ve hayvan dostlarımızı geçip ortamlara göz atalım. Devasa bir orman içinde bulunduğumuzdan bahsettik, ama oynanış burada nasıl işliyor? Gerçekten uçsuz bucaksız bir orman mı var? Geceleri Snake ne yapıyor?





## EVA HAKKINDA HER ŞEY

Birisi şu kızcağıza giyecek bir şeyler alabilir mi?

MGS2'de olduğu gibi, burada da asıl kahramanımız güzel bir sarışın. Hayır Raiden'dan bahsetmiyorum. Sol sayfada yer alan garip insanların arasına sızan, ama gıysısı nedeniyle görüldüğü her yerde kolayca seçilen Eva, Snake'le de ilişkisini seviyeli tutuyor.

Eva'nın çok ilginç bir özelliği de var üstelik. Ara sahnelerde R1 tuşuna basarsanız, Eva'nın ileri, sağa veya sola değil de, sergilemeyi çok sevdiği baska "yerlerine" baktığını göreceksiniz.

Tabii kendine bu kadar güvenen bir kadının bir noktada ihanet etmesine de şaşırılmak gerek. O yüzden siz siz olun, Eva'ya fazla güvenmeyin. Bize "sunduklarına" bakmanızda, yorum yapmanızda bir sakınca yok ama...



## "ÖLÜM HAPI" ALARAK SNAKE'İ SAHTE BİR ÖLÜME YOLLAYABİLİRSİNİZ

Ormandaki tehlikeler neler? Halimiz ne olacak?!

GTA: San Andreas'ın aksine, Snake Eater'daki orman parçalara bölünmüş durumda. Daha doğrusu her bölge böyle. Bu nedenle oyunun çizgisel olduğunu söyleyebiliriz, fakat durum farklı. Senaryo veya bir noktaya ilerlerken izlenen yol çizgisel olabilir, ama bir durumun üstesinden gelmenin birden fazla yolu var. En basitinden, ister ortalıkta Rambo gibi ilerleyin, isterseniz Splinter Cell

## GERÇEK KAMUFLAJ

Tamamen ortadan kaybolmak istediğinizde...

Snake Eater tam 20 farklı (daha mı fazlaydı yoksa?) kamuflaj tasarımı sunuyor. Bunların hepsinin bir amacı var ve hiçbirisi oyun için özel olarak tasarlanmamış. Realtree isimli bir firmanın tasarladığı bu ürünler gerçek ortamların fotoğraflarından yola çıkılarak oluşturuluyor ve gıysının yanı sıra silahlar için de uygulanabiliyorlar. Genellikle avcılığa çıkan ve olaya iyice kendilerini kaptıran kişiler tarafından kullanılan bu gıysilerin oyundaki rolüyle tartışılmaz. Uygun zeminde uygun seçim, hayatınızı kurtarabiliyor.



tadında devamlı gizlenin. Peşinize takılan düşmanları tek tek yok edebilir, onlardan kaçıp saklanabilir veya "Ölüm Hapı" olarak Snake'i sahte bir ölüme yollayabilirsiniz. Öldüğünüzü düşünen düşmanlarınız çekip gidecek ve siz de zamanı geriye alarak hayata geri döneceksiniz. İlginc değil mi?

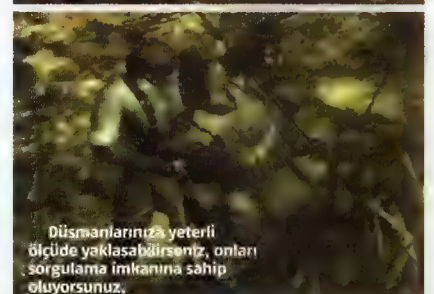
Daha bitmedi. Normalde herhangi bir oyunda bir boss varsa, bununla karşılaşacağınız zaman ve yer en başından bellidir. Burada durum çok farklı. The End'i ele alalım. Eğer sıradan yolu tercih ederseniz, ormanın ortasında bin bir alet kullanarak onunla bir "nişancılık" yarışına girişiyorsunuz. Zekice davranıp The End'le oyunun başlarındaki ilk karşılaşmanızda seri hareket ederek tetikçi tüfeginizi kullanırsanız, ondan çok daha kolay kurtulabiliyorsunuz.

## YAŞAYAN PİKSELLER

Hideo Kojima, MGS3 hazırlıklarını sürdürürken "Olabilecek en detaylı ve en gerçekçi ormanı yapmaya çalışıyoruz." demişti. "Ne biçim bir açıklama?" demiştik biz de. Oyunu gördükten sonraysa şaşkınlığımızı gizleyemedik, aslında gizlemek de istemedik. Size şöyle açıklayayım, oyundaki orman gerçekten "yaşıyor". Kuşlar ötüyor, yılanlar, timsahlar ortalıkta dolaşıyorlar; her bastığınız ot kırılıyor, бүкүлүyor; kurşunlar otları delip geçiyorlar ve hatta size nereden ateş açıldığını, hareket eden otlardan anlayabiliyorsunuz. Ormanda vakit geçirdikçe tam anlamıyla sizi içine çekmeyi başarıyor. Kojima'nın hissetmemizi istediği atmosfer bu ormanla hayata geçirilmiş anlayacağınız. Tek detaylı yer orman da değil üstelik.

Binaların içlerinde ortalığa saçılmış dergiler, posterler, eşyalar gerçek hayattakilerin kopyaları. Düşmanların modellemelerine, gıysilerine ve silahlarına da çok zaman harcanmış.

Kamera, inanmayacaksınız ama Snake Eater'da da biraz problemli. Artık her düşmanınızın yerini gösteren bir yardımcımız olmadığı için çevrenizde ne olduğuna daha çok dikkat ediyorsunuz. Kamerayı sağ joystick'le ileri geri itebiliyoruz, ama o da bir yere kadar işe





## BAŞARIYA GİDEN YOL

RPS2D olarak okurlarımıza sadece dijital ortamda değil, gerçek hayatta da yardımcı olmayı borç biliriz.

Snake Eater'da veya gerçek hayatta tehlikelere karşı nasıl tepki vereceğinizi bilmiyor musunuz? Yoksa gizlilik, düşmanlar ve dayanıklılık konusunda sorularınız mı var? Ben ve ekibim (yoldan çevirdiğim bir kuz, yoldan bulduğum bir kedi ve yine başı boş gezen bir fotoğrafçı) sadece sizin için bu mevzuyu derinlemesine inceledik.



1. Önce gizlenmeyi öğrenmelisiniz. Bakın nasıl da görünmezim ağacın arkasında...



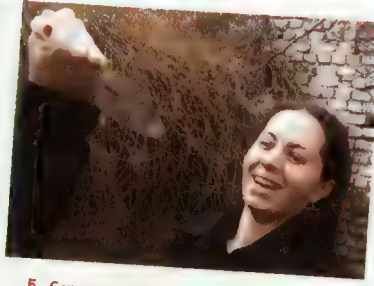
2. Bir kutunun altına saklanmak sizi tamamıyla düşmanlarınızdan gizleyecektir...



3. Kamufleaj çok önemli. Güneş gibi parlamamak için, siz de benim izlediğim yöntemle başvurun...



4. Düşmanınızı tanıyın, onları korkutup sorguya çekin...



5. Sorgu sırasında seçeceğiniz silaha da dikkat edin...



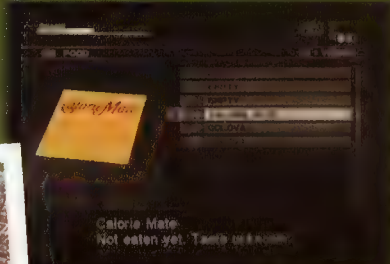
6. Ve tabii hayatta kalmak için beslenmeli ve çevrenizdeki canlıları mideye indirmelisiniz.



Beni taklit edersin ha? Bittin sen oğlum! Taş yok mu taş?!

## FAZLA KİLOLARA SON!

Snake'in favori yiyeceği tatsız tuzsuz olabilir, ama az kalorilidir!



Ormanın ortasında kaldınız diye ila yılan, timsah, rakun, felis rufus ve türevi yaratıklar yemek zorunda değilsiniz. Serinin diğer oyunlarındaki ration'ları ve farklı enerji dolu besinleri de oyunda bulacaksınız. Bunlardan bir tanesi de meşhur Calorie Mates. Japonların "peksimet"lerine verilen ad, burada Calorie Mates olarak görülmüyor. Tadı acı bir kurabiye benzer ve aslında zorda kalmadıkça yemek istemeyeceğiniz bu yiyecek, tam 50 yıldır Japonya'da satılmakta. Peki bu tatsız yiyeceği kimler yiyor? Sosyete ve geysalar arasında hayli popülermiş kakori düşmanı yiyeceklerimiz.

Snake neden zayıf kalmaya çalışır onu bilmiyoruz, ama yandaki resimde de görüldüğü üzere iyi bir pazarlama stratejisi izleniyor. Biraz önce de belirttiğim gibi daha çok zayıflamak veya zayıf kalmak isteyenlerin terah ettiği Calorie Mates, Snake ve MGS sayesinde farklı kitlelere de hitap etmiş oluyor.

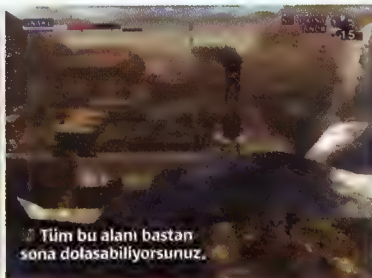


yarıyor. Birinci kişi, yani FPS kamerası en çok kullanacağınız kamera olacak, çünkü böylece hem daha ileriye görebiliyor, hem de daha iyi nişan alabiliyorsunuz.

Eski bir MGS oyuncusu olarak, oyunun ilk iki saatinde kendimi açıkça özürli gibi hissettim. İki metre ilerlemiyordum ki düşmanlarım tarafından görülmeyeyim. Zaten içinde bulunduğumuz orman bir grafik karmaşası, bir de burada düşmanları görmeye çalışayım derken olduğum yere saplanıp kaldım. Neyse ki yavaş yavaş oyuna adapte olunabiliyor. Tahminimce siz de bu "aşırı" zorluk seviyesi yüzünden zor anlar yaşayacaksınız. Ama pes etmeyin.

Oynanıştan çok, etkilendiğim bir başka nokta da oyunun senaryosu oldu. Snake Eater'da tam 5 saatlik

## TAHMINİMCE SİZ DE 'AŞIRI' ZORLUK SEVİYESİ YÜZÜNDEN ZOR ANLAR YAŞAYACAKSINIZ



Tüm bu alanı bastan sona dolayabiliyorsunuz.

video bulunuyor ve hepsini tek seferde izliyorsunuz! Öyle değil tabii. MGS2'deki uzun ara sahneler hakkında yapılan eleştiriler Kojima'ya da ulaşmış olacak ki, ara sahneler nispeten daha kısa tutulmuş, ama toplayınca beş saat edebiliyorlar. Oyunun mükemmel senaryosunu ve iniş çıkışlarını yakalamak için sakın bu ara sinematikleri geçmeyin. Hem konuya daha iyi hakim oluyor, hem de oyunun atmosferine kendinizi daha çok kaptırıyorsunuz.

Snake Eater, MGS serisinde farklı bir nokta, bu konuda şüphemiz olmasın. Eski alışkanlıklarınızın çok ötesinde. Hideo Kojima kafasında bir dünya kurmuş ve bunu Snake Eater'a mükemmel bir şekilde aktarmış. Oyunun ilk iki saatine tahammül edebilirsiniz, hayatınız macerasını yaşayacağınızın garantisini verebiliriz. Grafik, ses, orijinallik ve oynanış açısından bir daha zor göreceğimiz türden bir oyun. Oyunu daha fazla nasıl övebiliriz bilemiyorum. Bu kadar açıklamadan sonra da ilginizi çekemediysem, bırakayım ben bu işi.

■ Tuna Şentuna



Çok garip bir düşman hem kozmonot, hem deli, hem de ateş püskürtücüyle yaşıyor!

## PlayStation 2 KARAR

Grafik	10	Görebileceğiniz en detaylı orman.
Ses	09	Müzikler ve ses efektleri zirvede.
Oynanış	09	Birkaç değişiklik var, ama genelde aynı.
Ömür	09	Geniş ve detaylı bir hikayeye sahip.

Aılışlılık MGS oyunlarından biraz farklı, ama en az öncekiler kadar zirveye yakın bir oyun. Mutlaka herkes denemeli.

9/10



## CANINIZ YILAN MI ÇEKTİ? DEMO DVD'SİNİ KAPIN VE ŞUNLARI DENEYİN...



Bu ay DVD'mizde yer alan MGS3 demosunda aşağıdaki altı şeyi denemelisiniz. Test alanı olarak Dolinovodno'nun köprü ve uçurumlu kısmını seçtik. Olay yerine intikal ettirinizde şunları yapın...



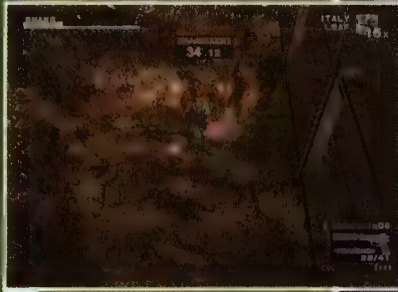
### 1 ARKADAN YAKALAYIN

Başlangıç için uygun bir hareket. Nöbetçiye arkasından sessizce sokulun ve onu yakalamak için **○** tuşuna basın. İsterseniz aynı anda hızlıca sol joystick'i aşağıya çekebilirsiniz.



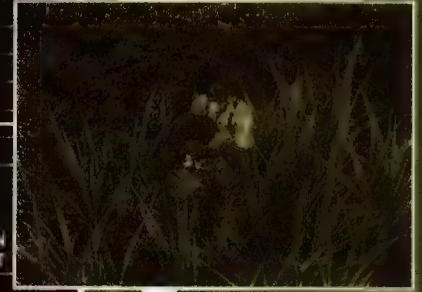
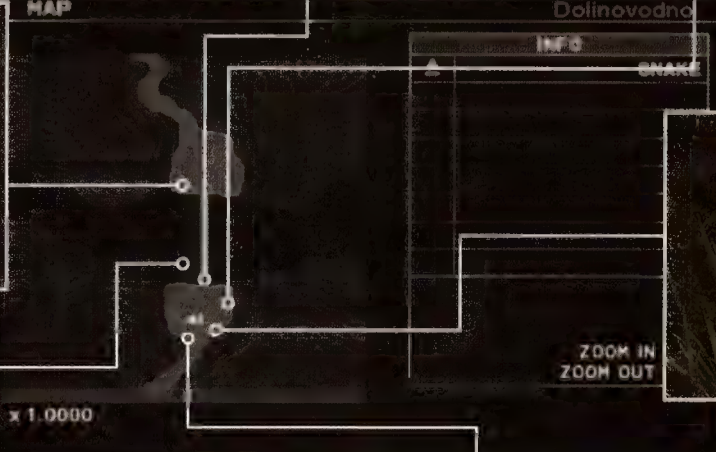
### 2 ÖTMESİNİ SAĞLAYIN

Eğer düşmanlarınızı hunharca katletmek eğlence tarzınıza uymuyorsa, şunu deneyin: Daire tuşuyla yakaladıktan sonra L3'te basılı tutarak sorguya çekin.



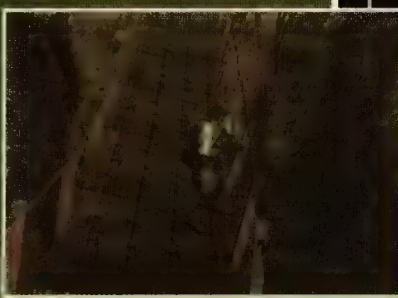
### 6 GİZLİ ALANI BULUN

Köprüyü geçin fakat hemen alanı terk etmeyin. Söyle bir soldan dolarsın ve faydalı zerzevatlara dolu oluğa atlayın.



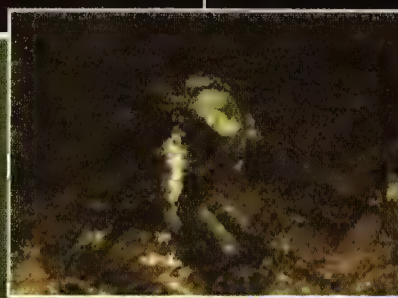
### 3 OT ALMAYIN

Kimse yakalanmak istemez. Siz de yakalanmamak için baygın durumdaki düşmanınızı **○** tuşuyla otluk bölgeye taşıyın.



### 5 INDIANA JONES TRİBİ

Köprüyü tutan tüm halatlara ateş edin. Tıpkı gerçekmiş gibi sallanıyor değil mi? Dikkatli olun, düşüp de kafanızı gözünüzü yarmayın.



### 4 AÇIL ÇIKIS

... Yiyecekler için tabii. Bu ufak ama eğlenceli bir detay. Start'a basın, ardından R1 ile viewer'a girin. Snake kendi etrafında döndürüp menüden çıkın. Snake bası döndüğü için kusacak.

## EKSTRALAR MI? HEPSİ BURADA!

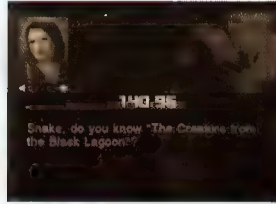
Snake Eater'da bulabileceğiniz 10 sürpriz yumurta...



**1. VRAK** En iyi kamuflajı sağlayan Stealth Camouflage'a sahip olabilmek için oyunda saklanmış bütün yeşil kurbakaları vurun.



**2. FİLM GİBİ** Sadece Avrupa versiyonunda olan bu ekstra ile oyunu bitirdiğinizde, demo modunda oyunu bir film gibi izleyebilirsiniz.



**3. FİLM TARİHİ** Her kayıt yapışınızda Para Medic size bir film den bahsedecek. Hepsinin 1960'lar ile ilgisi var.



**4. ZAMANIN AKISINI DEĞİŞTİRME (1)** Bırakın Snake ölsün. Solid Snake'in geçmişi değiştiği için ekranda Time Paradox mesajı görünecek.



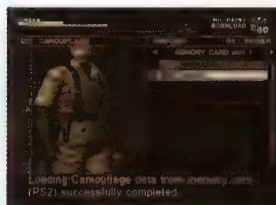
**5. ZAMANIN AKISINI DEĞİŞTİRME (2)** Eva, Ocelot veya Sokolov'u da ölüme terk ederseniz, Campbell yeni bir paradoks yarattığınız için size kızacak.



**6. MAYMUN TOKATLAMA** Eğlenmek için "Snake vs Monkey" modunu oynayabilirsiniz. Bu bölüm, Snake Eater'da orijinal kahramanımız Solid Snake'i bulabileceğiniz tek yer.



**7. BOSS'LAR** Bir diğer Avrupa versiyonuna özel bonus; süreli arena savaşlarında bütün boss karakterleri ile savaşabiliyorsunuz.



**8. GİYİNİN, ÇIKIYORUZ** PS2'niz ile nete bağlanıp, sadece burada bulabileceğiniz özel kamuflajlara ve özel yüz boyalarına sahip olabilirsiniz.



**9. DAHA ZOR** Yine sadece Avrupa versiyonunda bulunan, inanılmaz zor European Extreme zorluk seviyesini deneyin. Şöyle diyelim: Cidden zor!!!



**10. SNAKE'İN SEÇİMİ** Groznyj Grad'ın hapis sahnesinde oyunu kaydedin ve çıkıp yeniden yükleyin; Snake'in kabusuna girerek korkunç bir mini oyun oynayacaksınız.





Eski arkadaşlar  
da bize katılıyor...



Terrörde  
nisan kenara  
çekilirdim. Bu  
adam sizi ezcek  
gibi



**NE  
YAPMIŞ  
BUNLAR  
BÖYLE?!**







■ Ralli canı birkaç kocanla katılıyor.



■ Pisst, bilader... Na pıraya baretmek yassah!



■ Klasik Amerikanlar yeniden aramızda.

# GRAN TURISMO 4

Gerçeğinden daha gerçek! Arabaların Matrix'ine hoş geldiniz...

PlayStation 2



## DETAYLAR

DAĞITIM SONY  
YAPIM POLYPHONY DIGITAL  
FİYAT 140 YTL  
OYUNCU 1-6  
WEB SİTESİ WWW.GRANTURISMO4.COM  
60HZ MODU VAR  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES VAR  
ONLINE YOK

**İLK BAKIŞTA**  
Şimdiye kadar gördüğümüz tüm Gran Turismo pistlerine yenileri eklenmiş. Hissedilir derecede geliştirilmiş sürüş ve 700'den fazla araba ile oynadığımız en eksiksiz yarış.



**Y**ıl 1997... PlayStation sahipleri ilk GT oyunu ile tanıştılar. Bu oyunla konsol satışları çıldırdı. Ardından GT2 ile araba sayısı 640'a çıkartıldı. Oyun GT3 A-Spec adıyla PS2'ye sıçradığındaysa herkes için çok geçti, hayat bitmişti; tek kelimeyle mükemmeldi A-Spec. Neredeyse, "gerçeğinden daha gerçek" denilebilecek arabalar ve neredeyse "gerçek" bir çevre tasarımı vardı. Gran Turismo: Prologue elimize geçtiğindeyse... Beklediğimiz yenilikleri bulamadık ne yazık ki. Kontroller dahil birçok konuda hayal kırıklığı yaratıyordu, ama sonuçta henüz tamamlanmamış bir oyundan "kıtlama tat" verdiğinin farkındaydık. Yine de sunduğu ehliyet sınavları en iyi oyuncular bile yeteri kadar uğraştıracak kadar kaliteli ve fazlaydı. Bizi bir müddet oyalamayı başardıktan sonra artık Gran Turismo 4'ün yolunu gözlemeye başlamıştık.

Mükemmel kapak resmi ile "Bu görecekle binde biri bile değil!" dercesine iddialı gelen Gran Turismo 4, Prologue'la oluşan karamsar bulutları çabucak dağıttı. Öyle ki, açılış videosunun sonlarına doğru dillerimizin yere değmekte olduğunu fark ettik. Karşımızda kat kat üstün bir GT oyunu vardı. Prologue'u solda sıfır (neden sağda değil?) bırakan GT4, GT3 A-Spec'ten uzakta, sorunsuz ve daha kapsamlı bir oyun olarak karşımıza çıktı. Gran Turismo 4; birçok yeni özellik, 50 pist, çok sayıda araba, replay sistemi, ehliyet sınavları ve olağanüstü grafikleri ile türünün en iyisi olduğunu gösteriyor.

## SERİNİN EN İYİSİ

Gran Turismo 4'de araçların sürüşleri elden geçirilmiş ve serideki en iyi haline ulaşmış. Detaylara gösterilen özen burada iyice abartılmış ve zirveye ulaşmış. Örneğin arı gibi çalışan bir pit



■ Grand Valley geri döndü!



■ Metale daha ne kadar duygu yükleyebilirsiniz?

## GT4, GT3 A-SPEC'TEN UZAKTA, SORUNSUZ VE DAHA KAPSAMLI BİR OYUN OLARAK KARŞIMIZA ÇIKTI

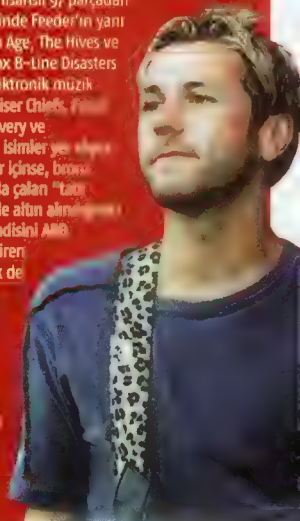
ekibiniz var artık. Ya da, kirlenerek simsiyah olan arabanızı bıcı bıcı yaptırabiliyor, yağını değiştirebiliyorsunuz. Bu ilgi çekici detaylara rağmen oyun çok janjanlı değil, yani "eskisi gibi" diyebiliriz. Sade görüntüsünü kaybetmeyen, bildik GT tadındaki bu son oyunumuz sadece birazcık daha zorlaşmış. Oynanabilirliği artırmak içinse oyuna çekiş ve stabilite kontrolü eklenmiş. "Huoops, sürüş yardımı bize ters anladın mı?!" dersiniz size bir direksiyon seti verelim. "Direksiyon istemiyorum!" dersiniz... Bir saniye bizimle gelin lütfen...

Serinin tüm oyunları gibi Gran Turismo 4'de de araçlarımız hasar almıyorlar. Tabii ki Burnout 3 tadında kazalar ve gerçekçi hasarlar görmek

## MÜZİKLERDEN NE HABER?

GT4'ün müzikleri yine hızlı ve ötekeli...

Gran Turismo 4'ün müzikleri de serinin diğer oyunlarını aratmıyor. Oyunun lisanslı 92 parçadan oluşan soundtrack'inde Feeder'in yanı sıra; Queens of Ston Age, The Hives ve The Eagles Matchbox 8-Line Disasters gibi rock'çılar ve elektronik müzik manyakları için; Kaiser Chiefs, The Black Eyed Peas, The Bravery ve Fischerspooner gibi isimler yer alıyor. Müziği takmayanlar içinse, beşinci madalya alındığında çalan "tali program" müziği ile altın alırken çalan ve insana kendisini AMB Başkanı gibi hissettiren müzik arasında pek de fark yok aslında. Diğerleri içinse listede 15 adet klasik parça var. Ancak bu arabalarla yarışırken klasik müzik dinlemek isteyeceğini sanmıyoruz.





## 120 YILIN ŞEREF TABLOSU

Bakalım arabalarımız nereden nereye gelmişler...

### GELECEK



**NİKE AYAKKABISI SEYİ!**  
Sanırım yakın gelecekte F1 arabalarının görünümü bu gibi bir şey olacak. Ama üzerinde herhangi bir reklam olmaması bu savı birazcık zayıflatıyor olabilir.



**KAR KIZIĞI SEYİ!**  
Eski kar kuzaklarına benzeyen bu şeyin ise kat koltuk ve vitisi var. İsin en ilginç tarafı kızıleti yarabildikleri kullanması.

### 2000'LER



**TVR SPEED 12**  
Akı başında birisi için deli olan Speed 12, 891 beygirlik motora sahip şeytanın arabası gibi görünüyor. Cehennem arabası dünyada satılsa...



**MCLAREN SLR**  
O kadar karbon fiber ve diğer masraflar bu araba olduğundan daha güzel göstermeye yetememiş (gerçekten, fiyatına görekinden bir araba değil mi?)

### 90'LAR



**MERCEDES 190 EVOLUTION**  
Gegmişinden sayınma galsırcasına sert hatlı olmasına rağmen, yeşil kafak bir uzaylı kadar (tas yok mu taş?) tuhaf.



**LANCIA DELTA Hİ INTEGRALE**  
Kim bu İtalyan sömne kuzakıyabili? Rallilerin efendisi, yollann ustası Lancia'ya kim "kötü" diyebilir? Sadece deliler ve cesetler...

### 80'LER



**RUF BTR**  
Bir seviyeye kadar modifiye edildiği için RUF olarak ifade edilen bu araba aslında düpedüz bir Porsche. Yani bel Gidişine yollar, duruşuna kızlar hasır bel...



**LOTUS ESPRIT**  
Porsche'a beygir gücünü kaybettiriyor (129bg) stilde kazanıyor. Ayrıca deli gibi modifiye edebilirsiniz. Nasılsa gerçeğinde olduğu gibi patlama riski yok.

### 70'LER



**Plymouth SUPERBIRD**  
Tüm zamanların en iyi arabalarından biri. Nasılsa yarışlardaki oval pistlerde yarışabilmesi için modifiye edilmiş. Ama şekilsizliği 70'lerin zevksizliğini yansıtır.



**TOYOTA 7**  
Bir sekilde, 70'lerin dizayn sorununu aşıyor. Apollo roketi gibi görünüyor ve jetek gibi diğiyor.

### 60'LAR



**JAGUAR E-TYPE**  
İngiliz ekolünün ve spor araba stiline mükemmel birleşim. Veya tekerlekli dev bir balına, bakus açınıza bulaşarak değişir.



**CORVETTE STINGRAY**  
Ornu gereksiz derecede uzun, ama bir efsane. Stingray. Asın güçlü. Gımasına karşın çok yumuşak bir süspansiyon sistemine sahip.

### 50'LER



**MERCEDES 300 SL**  
Bugünün çocukdan bile yılann sevgi dolu "marbı kanat Mercedes"ini tanıyan iki kişilik spor arabalara farklı bir ruh kazandırarak muhteşem görünüyor.



**CIROEN 2CV**  
Evet belki güç olarak biraz düşük, ama zannettiğiniz kadar da düşük değil. İki değil, tam 12 beygire sahip olan bu araba modifiye edebilirsiniz.

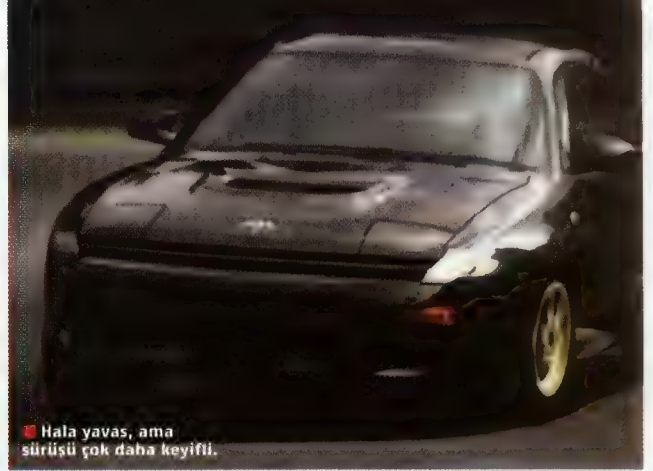
### 1889



**BENZ PATENT MOTOR-WAGEN**  
İşte köprü trafiğinin süslusu olan ilk araba. Plakası yoktu, ancak her bakışında aracı ve sahibini tanıyabiliyorduk.



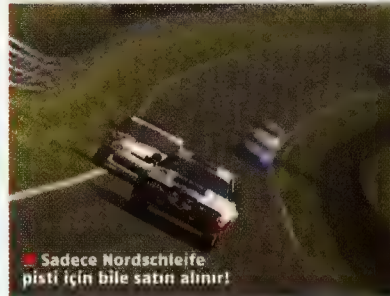
**AT**  
Wagen'ın eni rekabiydi. Çok popülerdi. Hızla kan kaybetti, çünkü ne kadar eğitilseniz eğitin 1 beygir gücünün üzeri çıkamıyordu.



Hala yavaş, ama sürüşü çok daha keyifli.



Yaratıklar Almanya'ya inis yapırlarken...



Sadece Nordschleife pisti için bile satın alınır!



## PUANLAR?

Rakip araçları birinci turun sonunda gözden kaybettirinizde, aracınıza modifikasyon yapma zamanı gelmiş demektir. Aracınızı yapay zeka ile kapışacak hale getirdiğinizde ise kovalamaca süper keyifli bir hal alıyor. GT4 artık sizi gaza getirmek için ödül olarak A-spec ve B-spec puanları veriyor. Örneğin bir yarış standardın 100 beygir altında bir araba ile başlar ve o yarış kazanmayı başarırsanız oyun size 200 puan bile verebilir, ama ortalamadan 100 beygir fazla bir araba ile kazandığınız yarışlardan da sadece 1 puan alabilirsiniz. Başlangıçta gösterilen bu puanlardan yarışın ne kadar çekişmeli geçeceğini kestirebilirsiniz, ama bunun dışında puanların oyunda etkileri yok. Kazandığınız paralar bile aynı kalıyor. Sadece arkadaşlarınıza hava atmak için puan biriktiriyorsanız, bir şey diyemem. B-spec ise bizce oyunun en büyük yeniliği. B-spec, yarışlarınızı pitten yönetebildiğiniz yeni bir mod. PS2 kontrolündeki bir pilot arabasını kullanıyor ve siz sandviçini yerken onu hırslandırıyorsunuz (sandviç şart değil ve oyunla beraber gelmiyor). Sizin yaptığınız ise "Ona yetiş ve geç" veya "Pite gir" gibi komutları pilotunuza iletme. Siz ona "Yenil" veya "Yoldan çık" gibi komutlar veremeseniz de, kendisi süper gelişmiş olduğundan (!) bunların nasıl yapıldığını biliyor gibi.

Anlayacağınız, bu pilot aslında öyle süper



Bu resimlere sası bakın, hepsi gerçek olacak!

isterdik, fakat oyun bu kadar güzelken hasar modellemesi gereksiz kalıyor. Gran Turismo 4'de oyuna ikinci el bir araç satın alabilecek kadar parayla bahşıyorsunuz. Başlangıçta, süper bir araba edinene kadar geçen süreçte ise o kadar çok seçeneğe sahip oluyorsunuz ki, hırsıtan sıkılmanız pek mümkün olmuyor.

Prologue oynadıysanız yeni GT4 oyuncularından daha şanslısınız, çünkü Prologue'deki kayıtlı oyununuzu GT4'te kullanabiliyorsunuz. Ve oyuna ilk iki ehliyet almış olarak, 100,000 kredi parayla bahşıyorsunuz.

Diyelim ki ikinci el bir Nissan Silvia K's aldık ve deli gibi döşedik, ama süspansiyonda bir değişiklik yapmadık. Sebebi de tekrarlarda arabanın hoplayı zıplamasını, yalpa yapmasını görmek istiyor olmamız. Sistemi takip aracımızı alçaltmış olsaydık dar virajlara güçlü arka

lastiklerimizi kaydırarak girebilir miydik dersiniz? İşte GT farkı da burada ortaya çıkıyor.

Yarışlar çok eğlenceli, ama oyunun ana yapısında değişiklik yok. Ama bu kez, hem sürüş modellemesi, hem de yarış -her şeyiyle- mükemmel. Rekabet had safhada. Rakipler devamlı sizi sıkıştırıyor ve yoldan atmaya çalışıyorlar. Bazen biri önünüze geçip beklemeyi bir anda frene yüklenemiyor. Bunları kaldırabiliyorsunuz, ama bazı ehliyet testleri çileden çıkartmıyor değil.

"Arabayı x saniyede geç." şeklindeki görevlerde ve özel yarışlarda ise rakiplerinize çarpmanız, ceza almanız anlamına geliyor. Bu durumda birkaç saniyelğine aracınız ile 50km/s hızın üzerine çıkamıyorsunuz. Bir de ikinciliğe düştünüz mü yandınız. Bazen birincinin aşırı ve pek de gerçekçi olmayan bir hızla ortadan kaybolması sinir bozucu.



# OTO ŞİPŞAK

GT4'ün fotoğraf modunu da deneyin...

Oyunlardaki fotoğraf modları genellikle pek dikkate alınmaz. Fakat bu kez ortaya çıkanlar işe yarar ve heyecan verici. Gücü, kullanımı kolay bir kameraya sahipsiniz ve iki seçeneğiniz var. Sabit ya da arabalar hareket halindeyken çekim yapabilirsiniz. Normal çekimleriniz için Grand Canyon, Times Square ve benzeri ilginç mekanları seçebilirsiniz. Hareketli çekimleriniz için arabaya atlayıp herhangi bir yol seçmeniz gerekiyor. Fotoğraf moduna geçip arabayı birinden çalmış gibi, hızlı bir şekilde kullanmaya başlayın. Daha sonra tekrarını açıp istediğiniz anda Select tuşuna basın. İşte bu kadar basit. Artık 64 kamera açısından birini seçebilir, zoom yapabilir, odağı ayarlayabilir, hareketli görüntüde fluluk için enstantane ayarını yapabilir, renk sıcaklığını seçebilir ve aynı ayarlayabilirsiniz. Bu, araba severler için güzel bir özellik. Dahası, bu inanılmaz kaliteli fotoğrafları USB port'a takacağınız bir fotoğraf yazıcısı bastırabilirsiniz.

## SIRA SİZDE

Siz de GT4 fotoğraf modunu deneyin...

megaemin@ps2dergisi.com

Bir bakalım, neler çıkıyor içlerinden.



En beğendiğimiz fotoğrafımız bu. Tamamını tekrarlardan çektik. Daha iyisini yapabilirseniz, mail atmayı deneyin.

Odak ve enstantane ayarı ile oynayarak fotoğraflarınıza efekt verebilirsiniz.

-Abi hangi kanal? Üstü açık arabalarda sürücüler de objektife poz veriyorlar.



Ehliyet sınavı için çok uygun...

kabiliyetli falan değil. Üç turluk yarışlarda olmasa bile uzun soluklu yarışlarda pilotunuzu dinlendirmeniz onun için iyi olacaktır. Onun için iyi, çünkü pilotunuz düzlükte iyi gidiyor ama virajlarda bol bol saçmalayabiliyor. Sizin açınızdan ise oyunun güzel bir tarafı var, pilotunuz pitteyken A-spec ile B-spec arasında geçiş yapabiliyorsunuz. Yani yarışın tamamını izlemek veya tamamını oynamak zorunda değilsiniz; seçim sizin.

## BOL KAŞARLI PIZZA

700 (yanlış okumadınız) arabanın üzerine bir de ekstra 12 araba ekleyin, bakalım ne oluyor. Güzel mi oluyor? E tabii. Çılgınca kapışan Quattro'lar, 1937'de hız rekorunu kıran klasik Auto Union, 550 beygirlik bir Golf R32, çok hoş bir 1988 Jaguar Le Mans arabası, Alfa, Chrysler, Mazda ve Mitsubishi'den bazı modern modeller, hepsi Gran Turismo 4'te sizi bekliyor. Oyundaki sayılı dezavantajlardan biri ise online desteği. Yine de bölünmüş ekranda iki kişilik oyunla sınırlı değilsiniz. İsterseniz, yerel ağ üzerinden birbirine bağlı PS2'ler ile oyunu altı kişiyle aynı anda oynayabiliyorsunuz. Güzel bir özellik, fakat

## PS2 KONTROLÜNDEKİ BİR PİLOT ARABANIZI KULLANIYOR VE SİZ SANDVIÇİNİZİ YERKEN ONU HIRSLANDIRIYORSUNUZ

çoğu insanın böyle bir ağ bulabileceğini sanmıyorum.

Ya pistler ne alemde? Yeni yollar var, ama anlatılacaklar sadece yeni yollarla sınırlı kalmıyor. Daha önemlisi, eski oyunlarda gördüğümüz bütün pistler bu oyuna aktarılmış. Yani yeniden Grand Valley ve Autumn Ring gibi gerçek klasiklerde turlayabiliyoruz. Üstelik geri dönen pistlerin tamamı elden geçirilmiş ve tüm eksikleri giderilmiş. Görsel açıdan çok daha detaylı olmalarının yanı sıra, yeniden düzenlenmiş viraj ve kavisler sayesinde bu "bildiğimiz" pistlerde görece çok fazla şey var. Oyunda kaç adet pist olduğunu söylemek zor, çünkü varyasyonlarından dolayı net bir sayı veremiyoruz. Fuji'nin 30 yıl içerisinde değişen dört versiyonu var mesela. Veya Mulsanne Düzlüğü'nün diğerinden farklı olduğu iki Le Mans pisti mevcut. Bazı şehir parkurlarının gerçeklerinden bile daha iyi tasarlandıklarını söylesem, herhalde abartmış olurum. Evet, abarttım. Dağlık, kasıslı ve fazla kör noktaya sahip olmaları ile El Capitan ve Infineon ilk bakışta göze çarpanlar. Bir de hakkında çok konuşulan, "yasaklı pist" Nordschleife var.

Tam dört sayfadır yazıp çiziyoruz, ama bu devasa genişlikteki oyun ile ilgili veremediğimiz birçok bilgi var hala. Ama bilin ki önemli olan burada yazdıklarımız değil. Bu oyunu mutlaka oynamalısınız. Özetle, herhangi bir araba severi mutlu edecek her şey bu oyunda fazlasıyla var. Arabaları alıyor, onları; satın alıyor, temizliyor, modifiye ediyor, yağlarını değiştiriyor, fotoğraflarını çekiyor ve onlarla yarışyorsunuz ("yaşıyorsunuz" dersek daha doğru olur herhalde). Bunu gerçek hayatta yapabilir misiniz? Sanmıyorum. O zaman... GT4!

■ Emin Barış

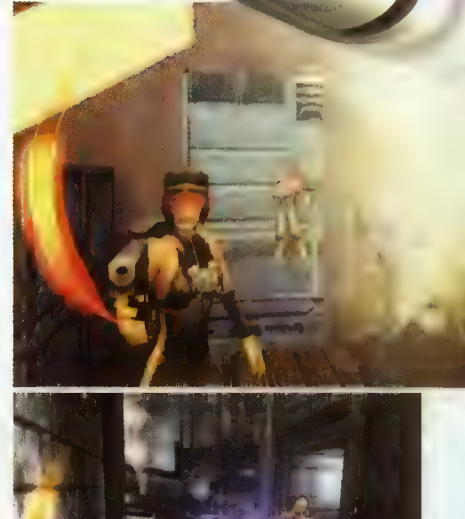


Fireblade motorlu bir Caterham. Resinlikte muhteşem!

PlayStation 2		KARAR
Grafik	10	Gerçekten daha gerçek arabalar.
Ses	10	Kükreyen motorlar, güzel çevre efektleri.
Oynanış	08	Kontroller yenilenmiş, gerisi aynı.
Ömür	10	Neredeyse bir hayat kadar sürüyor.
Gran Turismo 4, "araba askı" demek. Çok uğraştırmasına rağmen, eğlenceli saatler geçirmenizi sağlayan nadir oyunlardan biri.		9/10



Bu mesafeden bile ısıkiyorsunuz... Ne diyeyim ki ben size?



# TIMESPLITTERS FUTURE PERFECT



Birçok görevde arkadaşlarınız size yardımcı oluyorlar. Yoksa haliniz haraptı.

PlayStation 2

iki dakika kendi zamanımızda duralım ya! Bu ne!



**DETAYLAR**  
DAĞITIM EA  
YAPIM  
FREE RADICAL DESIGN  
FİYAT -  
OYUNCU 1-6  
(ONLINE: 16)  
WEB SİTESİ  
WWW.EAGAMES.COM  
60HZ MODU VAR  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES YOK  
ONLINE VAR

**KISACA**  
TimeSplitters serisinin en detaylı hikayeye sahip bölümü. Oyunanın daha kolay, mekanları daha detaylı. Ve yine çok eğlenceli.

**T**imeSplitters, 2000 yılında piyasaya çıktığında şöyle olmuştı, sonra böyle oldu ikincisi çıktı, çok geçmedi ve üçüncüsü geldi. Buna antropolojide "klasik giriş" deniliyor sevgili okurlar. Bu tip giriş paragrafında asla ve asla okurun ilgisiz göz önünde bulundurulmaz, kolay yola başvurulur ve hemen serinin önceki oyunlarından bahsedilir. Bu da o kadar soğuk bir dille yapılır ki, dergi kağıtlarında buzlanma ve akabinde şiddetli kar yağışı ortaya çıkar. Kötüydü, haklısınız. Oysa ki bakın şimdi nasıl eğleniyoruz. Hem birazdan konuya girmek için zemin hazırlıyorum, hem de hoş bir sohbet ortamı... Eh, evet. Şu sıralarda yazı tıkanı, bari konuya geçelim (yüzüme gözüme buluşturdum).

Bu TimeSplitters denilen oyun, bir saniye şuraya koymuştum, hah, PS2 ortaya çıktıktan çok kısa bir süre sonra piyasadaki yerini almıştı. Bundan iki yıl sonra da TimeSplitters 2 geldi, o da şurada olacaktı sanırım -ki 2401 yılına gitmiş kendisi şu an, ulaşamıyoruz.

"PS2'de FPS" dediğimizde her oyuncu üç tur titredigi için, TimeSplitters her ne kadar iyi bir oynanışa sahip olsa da etkisiz kaldı. Aslında oynanışından çok her görevi farklı bir zaman diliminde oynayabilmemizle dikkat çekmişti. Grafikler ve çok oyunculu mod da buna eklenince kimsenin bilmediği, ama incelemelerde yüksek puanlar alan bir oyun çıktı ortaya. Bu yüzden yeni bir TimeSplitters oyunu kaçınılmazdı. İşte şu elimde sıkı sıkı tuttuğum (bırakınca başka bir zaman dilimine kaçıyor) kutunun içinde, yeni FPS bombası TimeSplitters Future Perfect duruyor. Biraz dinlensin, hemen incelemeye devam edeceğim, hemen!

## HABLAS ESPANOL?

Mi nombre es Cortez! Ha? Türkçe mi yazıyoruz? Cortez ismini görünce bir an şaşırıldım, kusura bakmayın. Cortez bizi, TimeSplitters da onlar. Bu garip yaratıklar da aynı sizin gibi zaman yolculuğunda ustalar ve istedikleri yere gidip, istedikleri gibi davranıyorlar. Bu da Cortez'in canını sıkıyor elbette.

Oyundaki geysik düşmanlardan biri...



İlk bölümde 2401 yılındayız. Teknolojinin suyu çıkmış. Amacımız hasar almış gemimizden çıkıp üsse dönmek. Tabii bu sırada sefil zaman yaratıkları da peşimizde. Koşuyoruz, ateş ediyoruz ve sonunda yolu açıyoruz. Şimdi biraz daha ileriye gidelim. Gidelim, gidelim, tamam orada durun. Yine 2401 yılındayız ve yine aynı bölümdeyiz. Yalnız bu sefer kendimizi diğer "kendimiz" olarak korumalıyız. Ne dediğimi ben de anlamadım. Bir dakikanızı rica ediyorum, kafamı toparlayacağım.

Bu zaman kavramı hayli karışık olduğu ve benim kafam da o kadar iyi çalışmadığı için anlatmakta güçlük çekiyorum. Önceki TimeSplitters oyunlarında hikayenin iyi olmadığını belirten bir kısım medya etkili olmuş gibi gözüküyor, zira bu sefer hikaye -fazlasıyla- karışmış. Biraz önce size bahsettiğim bölümde, siz Cortez olarak, ilk bölümde kontrol ettiğiniz diğer Cortez'i tetikçi tüfeğiyle korumaya çalışıyorsunuz. Hatta yeri geliyor ekranda dört

adet Cortez, "haha", "hoho" nidalarıyla sekiyor. Mantıklı bir zaman ağacı oluşturmaya çalışsanız bile kafanızda, işin içinden çıkmak pek mümkün değil (denedim, oradan biliyorum). Free Radical Design, hikayeyi anlaşılır bir şekilde sunmak için oyuna daha fazla diyalog, daha fazla ara sahne ve daha mantıklı ilerleyen olaylar eklesse de bu ve benzer sahneler kafa karıştırmıyor değil.

## UNA NUEVA HISTORIA

Garip hikayeden kendinizi alamıyorsunuz, anladım. Şimdi onu bırakın, TimeSplitters'ın "arcade" havasının iyice kaybolmasını sağlayan bir başka etkene geçelim. Diyelim ki bir görev sırasında ilerliyorsunuz ve karşınıza bir güç alanı çıktı. Ateş ediyorsunuz açılmıyor, üstüne zıplıyorsunuz, "Bana ha?" demiyor. Geri dönüp neyi kaçırdığınızı ararken sonunda senaryo suratinize "Electrotool'a ihtiyacınız var!" diye bağırarak. Bundan sonra size iyice aptal muamelesi yapan görünmez yardımcınız, "Ah,



Saçlarıma ne oldu? Cevap verin!

Üstünüze gelen roketlere bir saniye daha bakarsanız gördüğünüz patlamanın bir benzeri daha oluşacak.

Ekran görüntüsü almak için pek de iç açıcı bir açı değil aslında (iç açıcı mı?).

## BİR FPS FANATIGI MİSİNİZ, KONSOLCU MÜSÜNZ, YOKSA NESİNİZ?

Ne olduğunuza karar veremediyse, sorunlarınızın yanıtı burada. Bu müthiş testle kendinizi ölçün, başarıyı yakalayın, hayata umutla bakın. Her şey çok kolay. Sadece soruyu okuyarak ve cevapları okuyarak soruları cevaplayarak.



### 1 - COUNTER STRIKE NEDİR?

a) Hayatın anlamı. Yaşama sevincim. Dünyadaki tüm güzelliklerin tek çatı altında toplanışı.  
b) Oynamadım ki. Hiç oynamadım. PS2 aldım yine olmadı. Öleyim mi, ne yapayım?  
c) Bir saldırıya karşı yapılan karşı saldırı. Aynı zamanda 1992'de Alman'ların uyguladığı savaş taktiklerine bakacak olursak...

### 2 - "DE\_DUST" AÇALIM MI BEYLER?

a) Allah'ım soruya bak! SORUYA BAK! Hemen aç, çeneni aç!  
b) Arkadaşlar "de\_dust" nedir? PC'di arkadaşlarım da konuşuyorlar aralarında, ben anlamıyorum.  
c) b'ye katılıyorum. Ne olduğu belli değil. İngilizce'de "toz-toprak" anlamına geliyor, ama Latince'sine bakarsak...

### 3 - BLACK İSMİNDEKİ OYUN HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELERİNİZ?

a) Black mi? de\_black mi yoksa? Yeni Counter haritası olmasın???  
b) Umuyorum ki konsollardaki FPS'lere yeni bir soluk verecek. Çok heyecanlıyım.  
c) a ve b. Ben sizi gerçekten anlamıyorum arkadaşlar. Black herkesin de bildiği gibi siyah anlamına gelir. Almanca'sı Shwarz, İtalyanca'sı Nero olarak...

### 4 - ARTIK BİLGİSAYARLARDA MOUSE KULLANILMAYACAKMIŞ.

a) Hayır. HAYIR! Ne biçim konuşuyorsun arkadaşım sen öyle?  
b) Evet sonunda olması gereken buydu. Ben zaten kullanmıyordum, o yüzden sorun yok. Sevindim hatta.  
c) Arkadaşlar, arkadaşlar. İkinci de sağlıyorsunuz. Mouse, yani fare, bir canlıdır. Bilgisayarla ne alakası var ki? Lütfen...

### 5 - VE SON SORU. EĞER BİR ADAYA ÖLSÜYDÜNYİZ, YANINIZA ALACAĞINIZ...

a) Eeeeh! Sağladım sen de iyice be! Birak Counter'ımızı oynayalım!  
b) a çok sert çıkışlar yapıyor. Oynamıyorum.  
Tekrar a) Ssst... Konsolcu! Arkadaşım bir şey söyleyeceğim, biraz bakar mısın buraya...

umidinizi hiç kesmeyecektiniz.  
sonunda, cevaplarınızda "a" sıklıkla ağırlıkta, siz bir

ÖNÜS





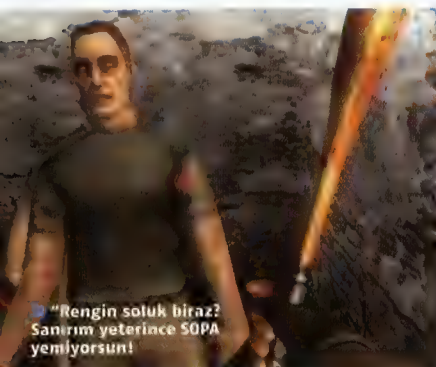
bir robot. Neden Electrotool'u onun üstünde kullanmıyorsun?" gibi kendince yardım amaçlı önerilerde bulunacak. Profesyonel bir oyuncu için kulak tırmalayan bu öneriler, TimeSplitters'la yeni tanışanlar için bir nimet. Eskiden olsa (TimeSplitters 2), bırakın yardımı, bu "dış ses" sizi tehlikeye bile atabilirdi.

Gelelim oynanışa. Geldiniz mi siz de? Evet arkadaşlar, bakın bu bir mini-gun. Serinin önceki oyunlarında, bu mini-gun'la önümüzdeki yerine on metre gerideki tahtayı vururduk. Şimdiyse hedef almak çok daha kolay. Ne geri tepme oranını, ne de başka bir şeyi düşünmek zorundasınız. Nokta hedefinizin üstüne getirin ve tetiğe basın. Hala başarılı olamıyorsanız... Hmm, Mario Bros vardı hatırlar mısınız? Neyse!

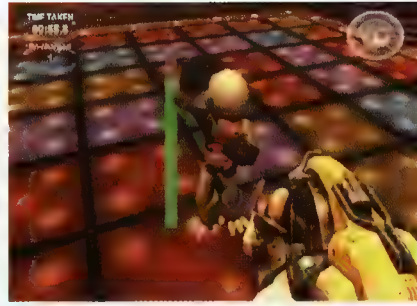
## FUEGO!

Yanıyoruz kaçın! Haha! Ne yanması? Dergi bu dergi! Ama oyunda başınız çok yanacak, şimdiden söyleyeyim. Belki artık hedef almak daha kolay, fakat üstünüze akın akın gelen robotlar, yaratıklar daha akıllı. Bir köşede bekleyip gelip geçeni vurmak niyetindeyseniz şimdiden kaybetmişsiniz demektir. Yapay zekası geliştirilen daha çok düşmanla birlikte, daha fazla bölüm de Future Perfect'le birlikte geliyor. Bölüm tasarımları TimeSplitters 2 kadar iyi, hatta zaman zaman daha da hareketli. Bir yeraltı laboratuvarı vardı, hala gözümün önünde. Splitter üretiminde kullanılan fabrika gerçek zamanlı olarak işliyor. Robotlar hareket ediyor, işlemleri gerçekleştiriyor ve

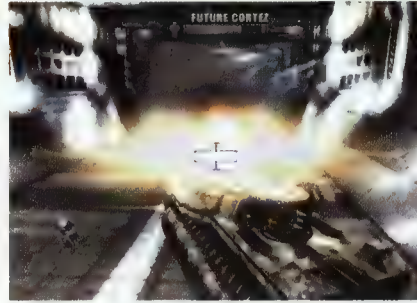
**HEDEF ALMAK ÇOK DAHA KOLAY. NE GERİ TEPME ORANINI, NE DE BAŞKA BİR SEYİ DÜŞÜNMEK ZORUNDASINIZ**



"Rengin soluk biraz? Sanırım yeterince SOPA yemiyorsun!"



■ Tek kişilik oyunu bitirdikten sonra hemen multiplayer'a geçiş yapın.



■ Düşmanlarınız size zorluk çıkarıyorsa, binin tanka ezin hepsini.

Splitter'lar bir bir ürüyor. Bu detaylı sahne karşısında bir sandalye çekip oturmak istiyorsunuz, ama buna müsaade edilmiyor elbette (üzerinize saldırıyorlar dakikasında). Buna benzer aksiyon dolu bir sahne, İskoç kalesinde ve Terminator'daki gibi havada uzay araçlarının uçtuğu, yerde araçların hareket ettiği ve patlamaların olduğu açık bir alanda da görülüyor. Sizin dışınızda o kadar çok olay geliyor ki, o dünyanın bir parçası olduğunuz hissine kapılıyorsunuz.

Hikaye modunu atlattıktan sonra oyunu da rafa kaldırmamız gerekmiyor. Güzel haber değil mi? Bunun çok oyunculu modu var, gizlilikleri var, başka zorluk seviyeleri var, var da var.

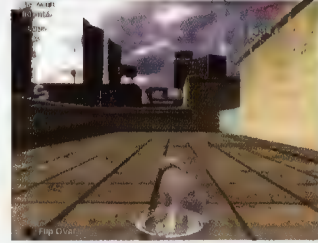
Çok oyunculu mod daha da zenginleştirilmiş. Daha çok oyun modu, daha fazla harita ve herkesin favorisi olmaya aday "robot kedi yarışı" ile eve zorla tıktığınız arkadaşınızla keyifli anlar yaşayabilirsiniz. Olmadı, size karşı savaşmayı reddeden bu iyi niyetli arkadaşınızı, "Arcade" modunu birlikte oynamaya davet edersiniz.

Söyle bir toparlayacak olursak, joystick'le hedef almanın ve DualShock ile FPS kamerasını yönlendirmenin zorlukları halen geçerli. Asla PC'deki kadar hassaslık beklemeyin kontrollerde. Bununla beraber PS2'de görülebilecek en kaliteli efektler ve en hareketli ortamlar da Future Perfect'te. Zengin silah arşivi, sayısız harita ve birbirinden şık tasarıma sahip düşmanlar da burada. Online mod da var (bahsetmedik; nedeni de şu sağdaki kutuda). Bu kadar dil döktükten sonra hala beni dinlemiyorsanız, yapmayın, etmeyin derim. TimeSplitters Future Perfect gerçekten iyi bir oyun. ■ Tuna Şentuna

PlayStation 2		KARAR
Grafik	10	Büyüleyici efektler, etkileyici mekanlar.
Ses	08	Ses efektleri başarılı. Müzik? Eh.
Oynanış	08	Eskisine göre daha kolay, daha oturaklı.
Ömür	09	Oyunu bitirseniz bile yapacak çok şey var.
PS2'de oynayabileceğiniz en iyi FPS. Grafiklerinden oynanışına kadar her yönüyle zirvede.		9/10

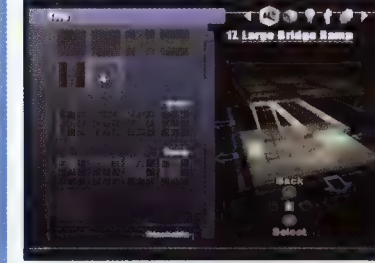


■ Zavallı iki kıza karşı dört zombi mi?



## ONLINE'DAN BAHSETMEDİNİZ?

Future Perfect'in ıssız online kısmı...



Bildiğiniz gibi, dergilere oyunlar piyasaya çıkmadan önce gelir ki, oyun piyasada olduğunda incelenmiş olsun, tanıtımı da olsun, oyuncular buna göre oyunu gidip alsınlar. Future Perfect de piyasaya çıkmadan önce elimizde olduğundan çok ilginç bir şey yaşadık ve online modu denemek için karşımıza kimse çıkmadı, çıkmadı. Sanki dünyadaki herkes yok olmuş da, bir tek biz ve bir adet Future Perfect DVD'si kalmış gibi bir şey. Buna karşın Mapmaker bölümünde yapacağınız haritaları indirip karşıya yükleyebileceğinizi, arkadaş listesi oluşturabileceğinizi, ulusal liglerdeki yerinizi online'da kontrol edebileceğinizi söyleyebiliriz.

■ Robotech tasarımlarını andırıyordur değil mi?







# THE BARD'S TALE

Elinde bira, belinde mandolin, dünyayı kurtarmaya pek yok niyetin...



**S**eyahat eden müzisyenler dünyanın her yerinde vardır. Bunlar kasabadan kasabaya gezerek müzik yapar ve dans ederler, böylece geçimlerini sağlarlar. Oyunlarda bu işi yapan karakterlere ise "bard" deniliyor. Oyunumuzda bahsi geçen Bard da bunlardan biri, ama biraz daha farklı. Bizimkisi her işin kolayına kaçan, sorumluluk almayı sevmeyen, büyü de dahil her işten az buçuk anlayan, fırlıdak mı fırlıdak bir tip. Nerede akşam orada sabah gezer, laf cambazdır ve gördüğü her karşı cinse sarmaktadır.

Bard'ımızın kuleye hapsedilen güzeller güzeli bir büyücüyü kurtarması icap eder. Gördüğünüz gibi hikaye klişe, ama kahramanımız hiç de sıradan değil. O kelimenin tam anlamı ile bir fırsatçı. Gerekirse dünyayı bile kurtarabilir, ama sadece işine gelirse. Üstelik diğer oyunlarda olduğu gibi macerasını hazırladığı gibi yaşamıyor. İçten içe oyunun akışına karşı bir direnç gösteriyor, bir asilik, bir başkaldırı var kanında. Karşılaştığı olaylar esnasında fırsatını buldukça çevresindekilere laf atmayı ihmal etmiyor. Özellikle oyunu anlatan dış ses ile girdiği küçük tartışmalar çok komik. Tabii ki ince esprilerle dolu bu oyundan gerçek anlamıyla zevk alabilmeniz için biraz da olsa İngilizce bilmeniz gerekiyor.

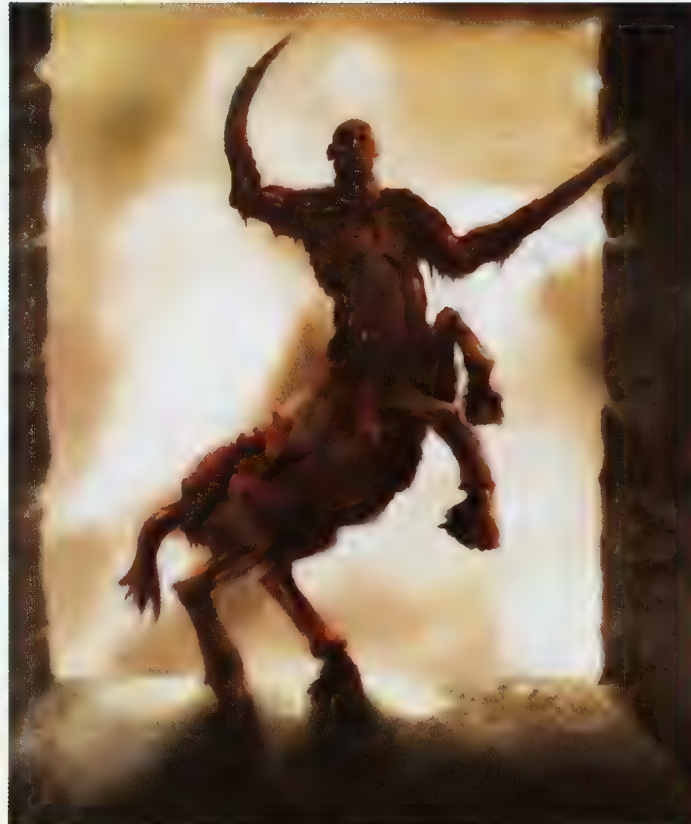
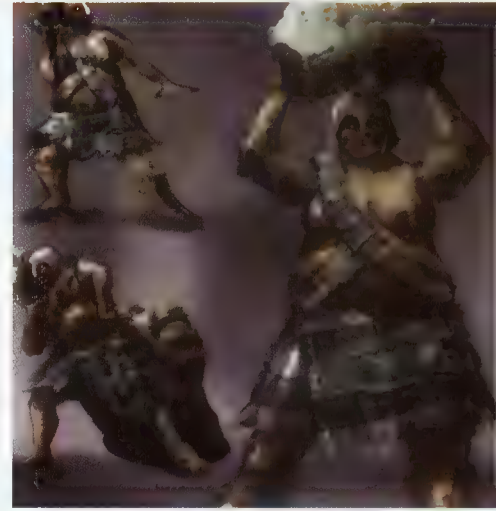
Oyuna başlarken zorluk seviyesini ve çift el kılıç kullanma, define avcılığı gibi yeteneklerden birini seçiyorsunuz. Gayet esprili bir senaryoya sahip olan Bard's Tale aralardaki savaş, dövüş ve bir yerden bir yere koşuşturmacalar da olmasa oturup izlenmeye değer süper eğlenceli bir film bile olabilirmiş. Oyun rahat bir oynanışa sahip olmasına rağmen, Bard bazen emirlerimize geç tepki veriyor ve elindeki kılıçla bakakalıyor. Bu arada, süper aksiyon hareketleri veya ölüm vuruşları beklemeyin, sadece basit kombolarımız var.

Kahramanımız Bard, mandolini ile bazı yaratık ve insanları yardımına çağırabiliyor. Elektrik veren örümcek, tuzakları bulmakta yardımcı olan yaşlı amca ve oyunun başında

karşımıza çıkan köpek bu 16 yaratık ve insandan birkaçı. Grafik motoru Baldur's Gate: Dark Alliance'da da kullanılan Snowblind. Artık yaşını belli etse de hala bizlere çok güzel bir atmosfer ve sahneler sunabiliyor. Özellikle Bard suda yürürken oluşan efekti görmeniz gerekli, inanılmaz.

Oyunun envanter sistemi biraz farklı ama alışılabilir. Bulduğunuz eşyalar, değerlerine göre direk altına çeviriliyor ve kesenize atılıyorlar. Hali hazırda elinizde bulunanlardan daha iyi silah ve zırh bulursanız hemen değiştirebiliyorsunuz. Gayet rahat, fakat çift elde kılıçla giderken başka silah gördüğünüzde işler karşıyor.

Sonuç olarak The Bard's Tale esprili anlatılan klişe bir hikayeye, ama çok özgün bir karaktere sahip. Çok başarılı olmayan savaş sistemi, türünün tek örneği denebilecek bir büyü sistemi ile kotarılmış. Bard's Tale, güzel grafikleriyle ve seslendirmesiyle yirmi saatinizi ayırmaya değercek şık bir oyun. ■ **Emin Barış**



**TARİHTE BUGÜN!**

Aslında The Bard's Tale, aynı isimle bundan tam 20 yıl önce yapılmış bir oyunun yeniden canlandırılmış hali. Oyunun yapımcısı, Baldur's Gate: Dark Alliance ve Wasteland'den de tanınan Brian Fargo. Brian'ın ilk göz ağrısı, vakti zamanında Atari, Macintosh, PC, Commodore 64, Amiga 500 ve NES platformlarında piyasaya sürülmüştü. Hatta iki de devam oyunu yapıldı. Su anda bile oyunun -yapım aşamasında olan- bir Neveerwinter Nights modu var.

PlayStation 2		KARAR
Grafik	08	Su efektleri müthiş, gerisi iyi.
Ses	08	Efekler iyi, seslendirme birinci sınıf.
Oynanış	08	İnce esprileri ile çok keyifli.
Ömür	06	Aynı espiye iki kez gülebilir misiniz?
The Bard's Tale, zengin esprileri ve sürükleyici senaryosu ile iyi vakit geçirmenizi sağlayacak bir oyun.		7/10



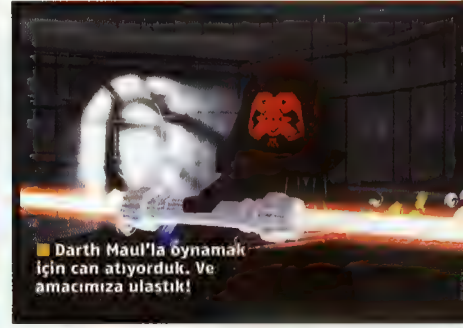


# TOY STORY

YAZI: TUNA ŞENTÜNA

FOTOĞRAF: JAMES WILSON





# LEGO STAR WARS

Birkaç ufak adamın bizi ekran başına kilitlemesi normal değil. Ama elden ne gelir...



**DETAYLAR**

DAĞITIM EIDOS  
YAPIM TRAVELLERS' TALES  
FİYAT -  
OYUNCU 2  
WEB SİTESİ WWW.LEGO.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES VAR  
ONLINE YOK

**KISACA**

Bambaşka bir Star Wars oyunu. Ciddi ve gerçekçi karakterler yerine SW evreni minik Lego'lara bölünmüş. Oynanışa sizi ekran başına bağlayacak türde.



**S**tar Wars: A New Hope sinemaları işgal edeli beri, saydım, tam 120 SW oyunu da dijital ortamdaki yerini aldı. Bu oyunların tümünün birilerinde var olduğundan da emin olabilirsiniz. Ne var ki, tüm SW oyunları kendi çaplarında farklı türlerin üyeleri olsalar da genellikle filmin büyüsunü yansıtmakta pek usta değillerdi. Her SW:

Battlefront için bir Clone Wars, bir Bounty Hunter'a katlanmak zorunda kaldık. Daha da kötüsü, her biri birer Dünyayı Kurtaran Adam olan Super Bombad Racing ve Masters of Teras Kasi gibi garip, ismini duyunca ardımıza

bakmadan uzaklaştığımız (bu sahne duygusal oldu) oyunlar da karşımıza çıkmadı değil. Bu kadar hayal kırıklığının arasında Lego Star Wars ismini duyunca kafanızda soru işaretleri oluşması doğal, endişelenmeyin. Bir lisansı bırakın, işin içinde Lego da olduğu için iki lisansla birlikte uğraşmak zorunda kalan Travellers Tales'in bu çabası "SW oyuncaklarının oyuna dönüştürülmesi" olarak yorumlanabilir. Ancak yapımcılar istediklerimiz karakterlerle, yani tanıdık SW karakterleriyle oynamamıza izin veriyorlar. Film aralarında sağda solda harcanan İmparatorluk askerlerinden bize ne ki? Biz Darth Maul'la savaşan Obi-Wan olmak, R2-D2 ile kilittli kapıları açmak veya Anakin'i Dooku'dan kurtaran Yoda'yı kontrol etmek istiyoruz. Koca kafalı Jar Jar Binks'i acayip bir yarış oyununda kontrol etsek ne kazanabiliriz ki en fazla?

**ŞİMDİYE KADAR BİRÇOK OYUN STAR WARS'UN BÜYÜSÜNÜ YAKALAMAKTA ZORLANDI. YA LEGO STAR WARS?**

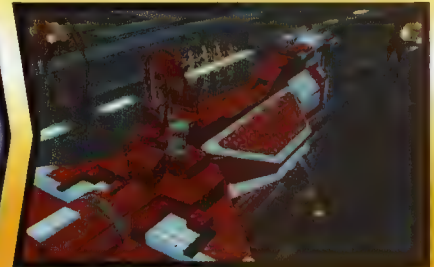
## UZUN ZAMAN ÖNCE

Siyah üstüne sarı fontla, yavaş yavaş uzayın derinliklerine doğru ilerleyen bir yazı: "Episode I: The Phantom Menace". Ama bu sefer bir farklılık var: "Kargaşa, cumhuriyeti yok ediyor!". Sondaki ünlem işareti, Star Wars'un tüm ciddiyetini yıkan bir "detay". Öyle ya, daha önce hangi SW girişinde böyle bir işaret görmüştük ki? Bunun hemen ardındansa bir Republic Cruiser'ın, bir Federasyon gemisine doğru ilerlediği ve yolcularının aracı terk ettiği sahne geliyor. Herhangi bir diyalogun olmadığı, kısa ve müzikli-efektli sahneleri geçtikten sonra da iki Jedi işe karışıyor. Bu aşamaya kadar - kısaca- bilmeniz gereken şu: Obi-Wan ve öğretmeni Qui-Gon Jinn başlarını belaya sokmuşlardı ve bu beladan kurtulmanın bir yolunu bulmak zorundalardı. Aslında açılış sahnesi size neyle karşılaşacağınızın ipucunu da vermiş oluyor. Bu iki karakter, yani Obi-Wan'la Qui-Gon Jinn birer oyuncunun kontrolünde. Tek başınıza oyunu oynarken evinizi istila eden bir arkadaşınız size eşlik edebilir anlayacağınız. Diğer oyunların aksine, oyunu iki kişiyle oynamak için yeni bir oyun açmanıza veya özel bir oyun modu

## YENİDEN İNŞA

Yeni üçleme nasıl bloğu bloğuna, resmi resmine yeniden inşa edildi...

Travellers Tales, Lego Star Wars'u oluştururken filmlerde yer alan her gemiyi bilgisayar tabanlı Lego parçalarını kullanarak tekrar kurdu. Gemielerin orijinal tasarımlarına sadık kalınarak oluşturulan yeni Lego gemiler, oyuna tamamiyle uygunlar ve tek bakışta orijinallerinin ne olduğunu anlatacak nitelikte.





## GEORGE LUCAS'IN EN İYİ (VE PEK DE İYİ OLMAYAN) BULUŞLARI

Lego Star Wars belki de en iyi pazarlama stratejisi olarak gösterilebilir, ama George Lucas'ın dur durak bilmediği de gün gibi ortada. Bakın SW eşyaları/oyuncakları en iyiden en kötüye doğru nasıl sıralanıyor.

### "GERÇEK" İŞİN KILIÇI (SOLDA)

Ses çıkarır, parlar, inanılmaz gözükür. Sıradan plastik ışın kılıçlarına göre gerçekten daha havalı. (www.firebox.com)

### DARTH VADER SES DEĞİŞTİRİCİ

Kutusunda "Sesinizi Darth Vader'inkine dönüştürün ve galaksiye dehşet sağın." diyor ve ekliyor: "Beş yaş ve üstü için!". 6 yaşındaki bir çocuğun psikolojisini bozmak için sahane bir yöntem. (www.argos.com)

### PATATES DARTH (SAĞDA)

Çim Adam vardı bir zamanlar, şimdi de bu var. (www.starwarsshop.com)

### KLON SAVAŞLARI

Episode II ile Episode III'ün arasında olanları anlatan bir çizgi seri. Çizimleri hayli iyi ve bir Sith droid'i olan Griivous'u Star Wars evrenine kazandırdı. Toplamda 20 bölüm olan seri bu yılın sonunda DVD olarak buralara da düşecek. O zamana kadar kendimizi Episode III veya Lego Star Wars ile oyalamalıyız. (www.starwarsshop.com)

### YILBAŞI YODA'SI (SOLDA)

Yoda'nın sadece Noel Baba olmadığı kalmıştı, o da oldu sonunda. (www.starwarsshop.com)

### WOOKIEE KURABİYE KAVANOZU

Kurabiyelerinizi bu Kurabiye Canavan'ın içine atıyorsunuz ve hepsi yok oluyor! (yalan!) (www.starwarsshop.com)

### EWOK FİLMLERİ

80'lerin ortası çok garip yıllardı, çok. (www.starwarsshop.com)

### YODA'NIN İŞİN KILIÇINDAN KOLYE

Sevgilerinize alabileceğiniz en romantik hediye (terk edilmek için). (www.starwarsshop.com)

### STAR WARS EVCİL HAYVAN KOSTÜMLERİ (SAĞDA)

İşlerin saçmalama noktasına geldiği an bu andır sevgili okurlar. Bunları giyen çocukların psikolog masraflarını kim karşılayacak? Aferin George Lucas. Alkışlıyoruz. (www.starwarsshop.com)



■ Tüm eşyalar aynı gerçek Lego parçaları gibi kutu kutu dağılıyorlar.



■ Tasarımlardaki özen kesinlikle takdire değer.

çizgi-roman varî görünüm ile filmde hatırlayacağımız gerçekçilik arasında çok iyi bir denge kurulmuş. Naboo'nun ısıtılı suları, teknolojik mekanların zeminlerindeki yansımalar ve iyilerle kötülerin savaşını sergileyen minik lego adamlar... Tüm bunlar Star Wars'un estetiğine uygun olarak yepyeni, ama bir o kadar da tanıdık bir manzara çiziyor. Lego'ların mimiksiz birer plastik parçası olduğunu düşünürseniz, Jar Jar Binks'in sırtısını ve Chewbacca'nın filmdeki gibi ağır ağır yürüyüşünü görünce şaşıracaksınız.

Gelelim ışın kılıcı hadisesine. Daha önce çok az SW oyununda kılıcımızı belimizden çıkarıp dilediğimiz gibi sallayabilmistik. Lego Star Wars bize bu fırsatı o kadar güzel bir kullanımla veriyor ki, oyunu oynamaktan çok ışın kılıçlarımızı çevirip durduk, amacımızı unuttuk. Tek yapmanız gereken, ⊕ tuşuna bir kez bastıktan sonra ortaya çıkan ışın kılıcını ⊖ tuşuna tekrar tekrar basarak sallamak. Üstelik meşhur "fwoom!", "fzzt!" sesleri de ışın kılıcınız havayı parçalara bölerken görüntüye eşlik ediyor.

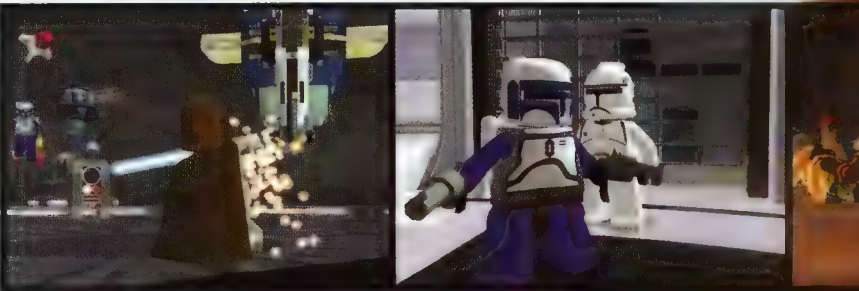
Tabii karşımıza üç striptizci kız aynı anda çıkmış gibi (aa nerede?) gözlerimizi ışın kılıcına dikip bakacak da değiliz (kesinlikle). Sonuçta bu bir silah ve bu silahlı kullanmamız gerekiyor. Ciddiyetsiz bir oyun olsa da (konu olarak; yoksa ciddi bir iş var ortada), ışın kılıcının gücü dengeli. Basit droid'ler genellikle

bir kılıç darbesiyle iniyor, ama kılıç saldırılarını kombolara dönüştürmemize de imkan tanınıyor. Zıplayarak veya koşarak saldırılar yapabildiğimiz gibi, Qui-Gon'un arkasındaki düşmana yaptığı özel saldırılar gibi farklı hareketler de bulunuyor. Saldırılarınza yeni bir boyut ekleme adına bir güç barı da var oyunda. Harcadığınız düşmanlardan dökülen veya bölümlere rasgele bırakılmış Lego parçalarının her biri bu güç barını doldurmaya ve daha güçlü saldırılar yapmanıza, daha çok "Force" kullanmanıza olanak tanıyacak biçimde hazırlanmış.

Jedi güçleri yakınınızdaki düşmanları dağıtmak veya bazı eşyaları kaldırmakta son derece etkili. Maalesef Psi-Ops'taki gibi istediğimiz

## LEGO JEDI'LAR EKRANDA BİR SAĞA BİR SOLA KOŞARAK DÜŞMANLARINI EZİYORLAR

■ Önemli SW sahnelerinin hepsi ufak adamlarla tekrar oluşturulmuş.



■ seçmenize gerek kalmıyor. Sizi pek de zekice takip edemeyen bir yapay zeka mı, yoksa kavga edebileceğiniz (tamam, "eğlenebileceğiniz") bir arkadaş mı tercih edersiniz? Yapay zeka mı? Kendinize gelin, eski alışkanlıklarınızı unuton, geçmişini silin, o çizgili plastik topu elinizden bırakın.

### BU BİR TAKIM OYUNU

Hayır, minik lego adamlarımız futbol oynayamıyorlar. Biraz önce bahsettiğim "çok oyunculu oyun" bir yana, istediğiniz zaman ekrandaki herhangi bir karaktere geçiş de yapabiliyorsunuz (X-Men Legends gibi). Filmde nasıl R2-D2 bir kapıyı açmaya çalışırken Han Solo ve Luke bir yandan Storm Trooper'larla uğraşıyorsa, bunu oyunda yapmak mümkün. Mesela Federasyon gemisinde karşılaştığımız dişi bir droid'i (dişi droid'in amacı nedir?) Qui-Gon veya Obi-Wan olarak takip etmemiz gerekiyor. Hangar kapısına geldiğimizde de, droid kapıyı açmaya çalışırken Jedi'larımız da güç kalkanını indirmeye uğraşıyor.

Sadece kapı, kilit bulmacaları söz konusu değil elbette. The Phantom Menace bölümünde Jedi'lar Padme'ye, Naboo'yu geri almak üzere yardım ederlerken ortalık birbirine giriyor. Bu bölümde tam altı karakteri kontrol edebiliriz: Qui-Gon, Qui-Gon, Padme, Anakin'in küçüklüğü, Kaptan Tanaka ve bir Naboo askeri. Üstünüze akın akın gelen düşman droid'lerini Jedi'lar ve ışın kılıçlarıyla ikiye bölerken, Kaptan Tanaka'ya geçiş yapıp lazer silahını kullanmak çok heyecanlı. Siz droid'leri çarpanlarına ayırıp ortak paydada toplarken kullanmadığınız karakterleriniz de boş durmuyorlar. Ellerinden geldiğince size yardımcı olmaya çalışıyorlar. Baktınız ki Padme sekiz droid'in arasına girmiş, hemen karakter değiştirip onu bu zor durumdan kurtarıyor, şehrin karmaşasından (!) uzaklaştırıyorsunuz (canım Padme; o kadar temiz ve saf ki).

### İŞİN KILIÇLARI FORA!

Oyun her açıdan mükemmel görünüyor. Her karakter gerçeğinin şirin bir kopyası. Birisi oyuncak kutusunu ekrana dökmüş gibi sanki. Grafiklerde,



## JAR JAR ALARMI

Maalesef Jar Jar Binks'i Naboo macerasında kontrol etmek zorunda kalıyoruz. Sahip olduğu çift zıplama yeteneğiyle kraterleri astuktan hemen sonra bir Jedi'ya geçiş yapmamız mümkün neyse ki. Jar Jar'ı nasıl ortadan kaldıracığımızın planını oyuna başlamadan yapın.



■ Bir kilitliye girilince, Jar Jar'ın kilitli olduğunu görebiliriz.

## KARAKTERLER

Lego Star Wars'ta oynanabilir tam 53 karakter bulunuyor. Şimdiye kadar gördüklerimizin listesi aşağıda (53 karakter içinde kostüm değişimleri de bulunuyor, bu yüzden; paçoz Anakin, Jedi Anakin ve Episode III'ün deli Anakin'i farklı üç karakter).

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| ■ Anakin              | ■ Mace Windu            |
| ■ Obi-Wan Kenobi      | ■ Jango Fett            |
| ■ Qui-Gon Jinn        | ■ Count Dooku           |
| ■ Yoda                | ■ Chewbacca             |
| ■ R2-D2               | ■ General Greivous      |
| ■ C-3PO               | ■ Jar Jar Binks         |
| ■ Padme               | ■ Kaptan Tanaka         |
| ■ İmparator Palpatine | ■ Various Battle Droids |
| ■ Darth Vader         | ■ Klon Askerleri        |
| ■ Darth Maul          | ■ Naboo Muhafızları     |



■ Kont Dooku buradan bakınca ne kadar da sevimli değil mi?



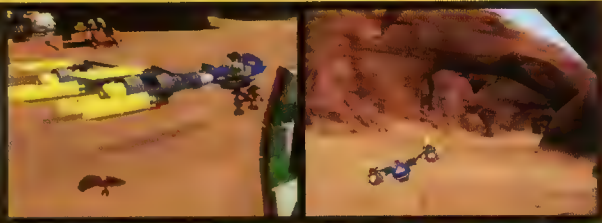


## PANDORANIN KUTUSU

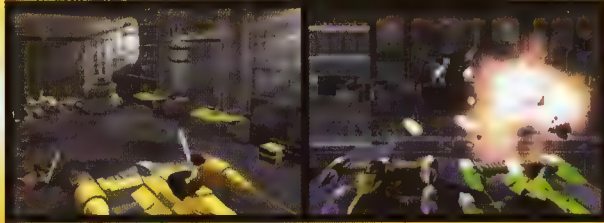
Lego Star Wars'ta tüm hikayeyi tamamladıktan sonra açılan gizli bir bölüm bulunuyor. Bu konuda herhangi bir bilgi vererek büyüyü bozmaya niyetimiz yok, ama gizli bölümün yeni üçlemeyi eski üçlemeye bağladığını söyleyebiliriz. Acaba Obi-Wan, bebek Luke'u Tatooine'deki teyze ve amcasına mı götürüyor? Yoksa Chewie ile Han Solo'nun kaçaklık maceralarından biri mi var bu bölümde? Bunu öğrenmek için maalesef oyunu almanız gerekiyor. İnhat ettik, söylemeyeceğiz.

## OTOBÜSLE GELECEĞİNİ SANIYORDUM AMA...

... Tabii bu Republic Cruiser da fena sayılmaz. Yani Lego Star Wars'ta sadece yürümüyoruz, üçüncü bölüme kadar birçok uzay aracını da kullanabiliyoruz.



Her ne kadar The Phantom Menace'deki pod yarışlarını birkaç oyunda görmüş olsak da, Lego'larla yarışmak apayrı bir şey. Hem de sıkıcı bir yarış yapmak yerine, Anakin'in zaten birinci olacağı bir sistemde sadece aracı sağa sola çarpmasını engellemeye çalışıyoruz. Aracın hızı ve aerodinamiği tamamiyle bilgisayar kontrolünde.



İlk üç filmdeki tüm kilit uzay savaşları LSW'da da yer alıyor ve araç kontrolleri bir hayli kolaylaştırılmış. Araçlar belirli bir düzlem üzerinde giderken bizim tek yapmamız gereken yön verip ateş etmek. Episode II'nin Geonosis savaşında bir Republic Cruiser kullanmak da yine bizim elimizde.





Yoda ve Obi-Wan nasıl endişeli, görüyorsunuz.

► esyayı veya karakteri kaldırıp atamıyoruz. Yine de kutulardan bir merdiven oluşturmak, önünüzdeki boşluğu aşmak için duvar karolarından köprü yapmak gayet zevkli. Jedi güçlerinin en fazla hissedildiği yere Episode II'nin Geonosis savaşları. Burada Mace Windu (Anakin, Obi-Wan vs), arkadaşlarını kurtarmaya çalışırken diğer yandan da droid'leri ışın kılıcıyla veya Jedi gücüyle ortadan kaldırmaya uğraşıyor. Aksiyon hiç düşmediği gibi, oynayıp şeklinize göre düşmanlarınız ya daha çok üstünüze geliyor, ya da size daha mesafeli yaklaşıyorlar. Diyelim ki Geonosis savaşına kadar bir kez bile hasar almadan geldiniz. O zaman droid'ler sizi yok etmek adına bir saniye bile peşinizi bırakmayacaklar.

## BU EĞLENCE BİTER Mİ? ASLA!

Adventure unsurları ve benzer özellikler Lego Star Wars'un listesinde değil. Daha önce zaten binbir türde SW oyunu oynadığımız için, yapımcılar bu sefer farklı tatlar denemişler. Çizgisel bölümleri, hayatları önemli olan karakterleri unuttun. Zaten bunları hem SW filmlerinde, hem de birçok SW oyununda gördük. Lego Star Wars'la hedeflenen şey, hiç durmadan, istediğiniz gibi eğlenmenizi sağlamak. Ve yapımcıların bunda başarılı oldukları kesin. Enerjiniz mi bitiyor? Ölümün eşikinde mısınız? Bırakın karakteriniz hayatını kaybetsin (ama?). Birkaç saniye sonra savaşa tam enerjiyle devam edebilirsiniz. İla Episode I'yi veya Episode II'yi oynamanız gerektiğini mi sanıyorsunuz? İsterseniz direkt olarak Episode III'ten başlayın. Her Episode'un tamamlanan bölümleri bir başka Episode'da yeni bölümler açtığından hikayeyi sırayla takip etmenize gerek yok. Bu aynı zamanda demek oluyor ki, film sinemaya gelmeden önce, Episode III hakkında birçok bilgiye de ulaşabiliyoruz.

Birçok bonus görev, gizlilik ve Free Play moduyla oyunu bir kez bitirdikten sonra yeniden oynamak isteyeceksiniz. Bir görevi tamamlayın ve o bölümdeki tüm önemli karakterler, oynanabilir birer karakter olarak envanterinize katılsın. Sonra bu karakterlerle oynadığınız bölümlere dönün ve Jango Fett'in hover pack'ıyla daha önce ulaşamadığınız yerlere ulaşın ("Üç açılı dış fırçası" dedikleri bu olsa gerek). Bir oyun hem sevimli, hem zevkli, hem heyecan dolu, hem Star Wars içerikli

oluyorsa, bir de ben Lego'ları görüp nostalji yaşıyorsam, şu anda hala burada durup yazı yazıyor olmanın alabildiğine sağma bir durum. Bir de şey, bu parça nereye takılacaktı yahu? ■

**PlayStation 2**  
RESMİ DERGİSİ-TR

**KARAR**

- 08 Star Wars daha iyi Lego'ya çevrilemezdi.
- 08 Seslendirme yok, müzikler mükemmel.
- 08 Işın kılıcı sallayan minik Lego adamlar...
- 08 Gizli karakterler, gizli bölümler.

Star Wars oyunu için, çok heyecanlısınız. Bu oyunu almak için tıklayınız.

**8**/10

## VE KARŞINIZDA TOY STORY: EPISODE III

Episode III oyuncaklarıyla oynarken, bir bakmışız film çıkmış ortaya...

Laf dönüp dolaşıp Episode III'e gelince biz de ne diyeceğimizi bilemedik. Lucasfilm'in Sauron vari gözleri o kadar keskinler ki, ne zaman Episode III hakkında bir şey yazacak olsak hemen harekete geçiyorlar (en son Frodo'yu gördük dergide, elinde sayfa çıkışlarıyla kaçıyordu). Bu yüzden yapımcı firma bize geldi, "Böyle böyle, Episode III hakkında okurlara fazla bilgi verirkeniz ağzınızı yüzünüzü kıranız, sonunuz Darth Maul'dan daha kötü olur" diye bir ricada bulundu, biz de bir şey diyemedik. Ancak "Lego'dan" Episode III'te kontrol edilen diğer iki karakter hakkında bilgi vermemiz (ve bir senaryo yazmamızda) sakınca yok, sanırım. Bunlardan biri yine Jedi ustası Yoda, diğerye yürüyen hali Chewbacca.

Yoda zaten oyunun başından sonuna kadar üstün özellikleriyle dikkat çekiyor. Qui Gon'un, Obi-Wan'ın ve Anakin'in geliştirilebilir güçlerinden farklı olarak Klonların Saldırısı'ndaki üstün dövüş tekniğini sergileyebiliyor. Zıplayan ve ısıldayan bir marula benzeyen Yoda, bu görüntüsünü Lego Star Wars'a da aynen taşımış. Chewbacca'nınsa droid'leri tek vuruşta dağıtımını görüp, gördüklerimize inanamadık. Silah kullanmasına bile gerek kalmadan kahramanca dövüşüyor. Kalın derisiyle hasar alması da bir hayli zor.

Oyunun tadını kaçırmamak için Episode III hakkında söyleyeceklerimiz bunlar. Bir de, piyasaya yeni çıkarılan Episode III Lego Star Wars oyuncaklarından yola çıkarak kısa bir senaryo yazdık. Bunun ne kadar doğru, ne kadar LucasArts' sinirlendirir, hepsi bize kalmış (karanlık tarafa geçtik)!

4 Bu önemli karşılaşmayı izlemek üzere galaksinin dört bir yanından jet sosyete, mankenler ve diğer ünlü isimler, son model araçlarıyla karşılaşmanın gerçekleşeceği mekana doğru harekete geçtiler. Kimse heyecanını gizleyemiyordu.



1 Anakin, Starfighter'ına binmiş uzayda umarsızca ilerliyordu. Ta ki peşine bu akbaba Droid gemisi takılana dek. Anakin çok sinirlenmişti. Sınırdan kol, bacak ve kafa birleşimlerinden ayrılmaya noktasındaydı...

2 Tam bu sırada aşağıda, mekanik Sith'le Darth Greivous Obi-Wan karşılıklı oturmuş, gelecek planlarından bahsediyorlardı. Greivous eklemelerindeki paslanmalardan, Obi-Wan da Jedi'liğin getirdiği yükten yakınıp durmaktaydı.



3 Kartal gözlü Anakin'in Obi-Wan'ı görmesiyle aşağı inmesi bir olumsuz, gücü hisseden Obi-Wan da sevgili dostu Anakin'i karşılamak üzere ışın kılıcını hazırlamıştı. Büyük bir diuillonun sinyalleri veriliyordu.

5 Anakin olarak bir şey beceremeyeceğini anlayan zavallı karanlık Jedi, hemen Darth Vader'a dönüşmeye karar verdi. Darth Vader olan Anakin, daha sonra galaksiye dehşet saçtı, Obi-Wan'ı öldürdü, sevdiklerini öldürdü, Süpermen oldu.







Bu gibi durumlarda sessiz olmanız gerekiyor.

Bıçağınızı kullanmak için güzel bir fırsat.

SC-30K LANCER 30 / 60

# SPLINTER CELL: CHAOS THEORY



PlayStation 2

"En iyi ajan kim?" sorusunun cevabı acaba bu oyunda mı?



## DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT  
YAPIM UBI MONTREAL  
İYAT -  
OYL-NCU 1-4  
WEB SİTESİ  
WWW.SPLINTERCELL.COM  
GÖZÜ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES VAR  
ONLINE VAR

**S**nake mi döver, Sam Fisher mi? Herhangi bir Metal Gear Solid fanatigi, bir başka Splinter Cell fanatigiyle bu soruyu sonsuza dek tartışabilir sanırım. Ortaya elle tutulan bir sonuç çıkar mı? Çıkmaz elbette. Bunun nedeni aslında basit. MGS entrika, heyecan, garip ilişkiler yumağı bir oyun. Gizlilikmiş, dünyayı kurtarmakmış, bunlar arka planda. Splinter Cell'deyse gerçekçilik her zaman ön planda. Sam Fisher'ın kişisel yorumları, duyguları (Bilgi: Sam Fisher duygusuzdur) asla bize yansıtılmaz. O bir görev adamıdır. Verilen görevi sorgulamadan yapar ve arkasına bile bakmadan olay yerinden uzaklaşır. Bu yüzden ki, "Abi MGS daha manyak, süper, hiper, Splinter Cell EZİK!" gibi fanatikçe yorumları bir kenara bırakalım lütfen... Bıraktınız mı? Bak hala tutuyor elinde. Bıraksana çocuğum, haydi...

## EYVAH ALARM ÇALILIYOR!

Bırakın çalsın ("kirlenmek güzeldir" gibi olmadı mı bu biraz? - FA). Artık alarmlar dünyanın sonu değil. Üstelik Chaos Theory'deki yenilikler bununla sınırlı kalmıyor. Önceki Splinter Cell'lerin zorluğu ve çizgiselliği Chaos Theory ile asılmış.

Öncelikle artık daha özgürsünüz. Bir görevi yerine getirmek için tek bir yolu izlemek zorunda kalmıyorsunuz. Aslına bakarsanız bu özellik oyunun PC ve Xbox versiyonlarında daha iyi hissediliyor, çünkü PS2'nin gücü Splinter Cell'in geniş mekanlarını, gerçekçi ışıklandırılmalarını ve detaylı oynanışını aynı anda kaldırmaya pek müsait değil. Bundan dolayı oyunun PS2 versiyonunda geniş alanlar koridorlara, koridorlar küçük odalara, küçük odalar da boşluğa dönüştürülmüş. Yine de oynanışı katledecek kadar güçlü değil bu değişimler.

İçinde "nispeten" özgürce dolaşabildiğimiz

bölmelerin sayısı toplamda 10. Her bölümde Primary, Secondary, Opportunity ve Bonus görevlerimiz bulunuyor. Primary ve Secondary'leri gerçekleştirmek ve bulmak kolay. Geriye kalanlara sizin yeteneğinize ve dikkatinize kalmış. Bir göreve başlamadan önce de, o bölümü nasıl oynamak istiyorsak ona göre silah ve eşya seçimi yapıyoruz. Assault, Stealth ve Redding'in Tavsiyesi şeklinde üç seçeneğimiz var. Oyunu Max Payne'e çevirmek istiyorsanız Assault ile ortalıkta kurşunların uçuşmasını sağlayabilirsiniz. Gizlilik sizin için ön plandaysa Stealth'i ve ikisinin ortasını denemek içinse Redding'in Tavsiyesi'ni seçmelisiniz. Bu kararı neye göre vereceğiniz de aslında tamamıyla size kalmış. Ancak bir bölümü baştan sona oynadıktan sonra "Sanırım Assault'ı seçseydim daha iyiydi." diyebilirsiniz.

## NEDEN AÇILMIYOR BU KAPI?!

Açılmayan kapılara son! Şöyle diyelim: Artık kapı açmanın dört yolu var. Önünüzdeki kapıya evinizin kapısı gibi davranabilir ve normal bir şekilde kapıyı iteleyebilirsiniz. Bu bir. Kapıyı aralayıp ardından yavaş yavaş açabilirsiniz. Eskiden olduğu gibi optik kameranızı kapının kenarından sokuşturup içeriye gözetleyebilirsiniz veya Chaos Theory'ye özel, kapıyı bir tekmede yıkabilirsiniz. Kapı parçalamanın güzel yanıysa, eğer arkasında bir nöbetçi duruyorsa onun da kapıyla birlikte yere düşmesi. Tabii bu sırada ne gizliliğiniz kalıyor, ne de başka bir şey.

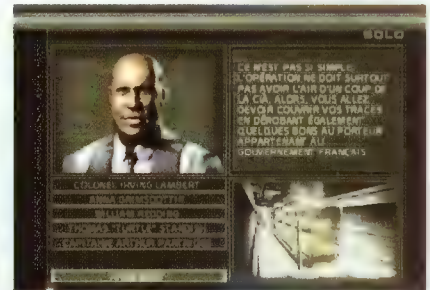
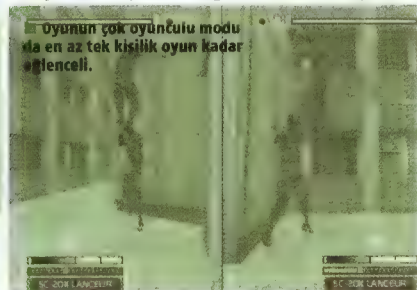
Kapı ardından duran Sam Fisher da kendini geliştirmiş görmeyeli. Mesela yarası gibi sarkarak aşağıdan geçen düşmanın boynunu kırmak gibi birçok yeni hareket edinmiş. Bunu rahatça yapabiliyoruz. Durun bitmedi. Sam Fisher, taşıdığı çok fonksiyonlu bıçak sayesinde düşmanlarını rehin alıyor, onları sorguya çekiyor, sorgu işlemini tamamladıktan sonra da dilerseniz boğazlarını kesip bir kenara atıyor.

Bıçağınız yakın dövüşte de çok kullanışlı. Üstünüze koşturan silahlı amcaları bıçağınızla bir iki hamlede doğrayabiliyorsunuz. Ve bıçağın son işlevi, kendinize yol açmak. Muşamba, kağıt, karton (Japon evleri) gibi mekanları ayıran, fakat bir o kadar da dayanıksız olan bu bölmeleri bıçağınızla "cıırt" efekti eşliğinde yırtabiliyorsunuz.

## BEN DE OYNAYABİLİR MİYİM?

Yanınıza usulca yaklaşan sekiz yaşındaki kuzeninize vereceğiniz cevap "Hayır" olabilir, ama oyunu en az sizin kadar iyi oynayan bir arkadaşınızı yanınızdan ayırmak istemeyeceksiniz; zira Chaos Theory'de muhteşem bir "co-op", yani anlaşmalı oyun modu bulunuyor. Düşündüğünüzün aksine, oyunda bulunan bölümleri bir de iki kişi anlaşmalı oynamıyor, Co-op modu için özel olarak hazırlanmış haritalarda geziniyoruz. Daha da iyisi, sadece iki kişinin birlikte yapabildiği özel bazı hareketler de bu modda görülüyor. İşte yazıyı plansız yazan yazarın sonu da bu oluyor. Daha binlerce anlatılacak konu varken benim yerim bitmek üzere. Grafiksel olarak, oynanış olarak, en iyi Splinter Cell oyununun Chaos Theory olduğunu söyleyebiliriz. Splinter Cell'e antipati duyanlar da bu oyunla SC dünyasına adım atabilirler. Haydi, durmayın. İlerlesene! ■ Tuna Sentuna

PlayStation 2		KARAR
Grafik	09	Işıklıdirmalar, gölgeler mükemmel.
Ses	09	Gerçekçi ses efektleri.
Oynanış	09	Yeni hareketler, yeni oynanış.
Ömür	09	10 bölüm, co-op modu ve online oyun.
Serinin en iyi oyunu. Daha kolay ve sürükleyici oynanış, farklı görevler... Ne dilediyseniz burada.		9/10







## GERÇEK KESİT

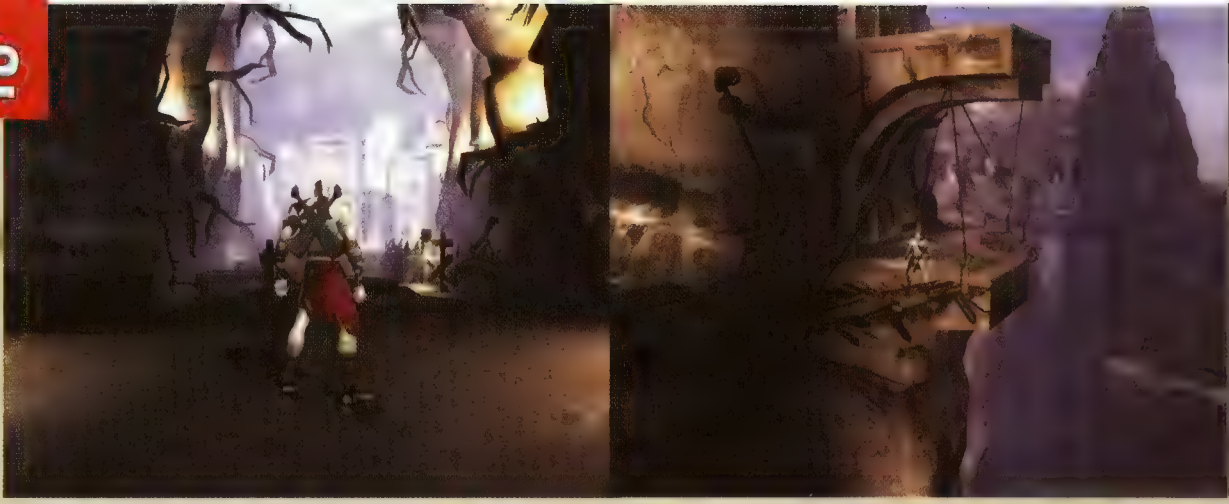
Vay vay, şu grafiklere bak...



Splinter Cell'in görselliği ilk oyundan beri herkesin gözlerini kamaştırmıştır, bunu tartışan karşısında beni bulur (bana ne oluyorsa). Fakat üçüncü oyunda Ubisoft yeni teknolojiler, gerçekliği artıracak görsel öğeler kullanmaktan da kaçınmamış. Artık kaplamalar eskisinden daha gerçekçi ve daha fazla varyasyon gösteriyor. Şekilde gördüğünüz duvarlarda sıradan bir "bump mapping" uygulaması yok ve bu şekilde çok daha iyi görünüyor.

"Isı" konulu grafik yenilenmesi de şu şekilde gerçekleşiyor. Bir ateşin önüne geçip baktığınızda nasıl arkasındakiler bozulursa, burada da aynı geçerli. Yine buna benzer olarak duman efekti ve yansılarda da yepyeni detaylar göze çarpıyor. Son olarak da suda gerçekçi bozulmalar meydana geliyor. Bir düşmanınızı suya attığınızda veya suyun içinde hareket ettirdiğinizde, suda görülen hareketlenme gerçek hayattaki dalgalanmanın neredeyse aynı. Birebir aynısını da herhalde PS3 ile göreceğiz.





# GOD OF WAR

Yoksa yüzyılın en iyi aksiyon oyunu mu?



## DETAYLAR

DAĞITIM SONY  
YAPIM SONY  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ  
WWW.PLAYSTATION.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES VAR  
ONLINE YOK



Medusa'nın kafasını  
parlamak size her  
man büyü gücü  
alayacaktır.



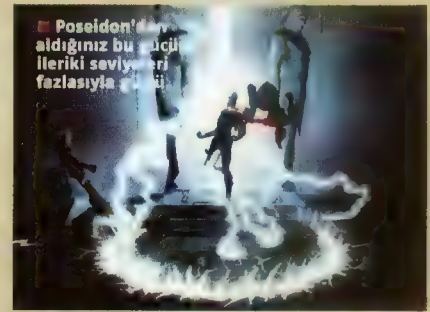
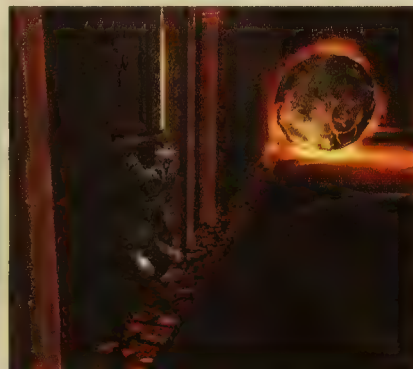
## KISACA

Sessizce oyun  
dünyasını sallayan,  
Yunan mitolojisi  
üzerine kurulmuş bir  
aksiyon. Atina'yı  
kurtarmak için  
mitolojik yaratıklara  
karşı savaşıyorsunuz.

**G**erçekten hiçbirimiz bir şey anlamadık. Şimdi durum şöyle: Mesela, Metal Gear Solid'i ele alalım. Oyunun dördüncüsünün PS3 için hazırlanmaya başladığını çoktan duyduk ve artık bu oyunu sabırsızlıkla bekliyoruz. Neden? Çünkü önceki üç oyun mükemmeldi. Aynı şekilde her yeni Final Fantasy, her gece uykumuzun bir Final Fantasy rüyasıyla bölünmesine yol açıyor. Yani böyle yapımlar hakkında şaşırmanın, hayret nidaları atmanın bir anlamı yok.

Bazen de God of War gibi dururken karşımıza çıkan yapımlara rastlıyoruz. Oyun hakkında haberler yazdık, bilgiler verdik, ama heyecanlanmadık. Piyasaya çıktıktan birkaç gün sonra garip bir şey hissettik. Yolunda gitmeyen bir şeyler vardı. Oyun dünyasında bir bozulma, bir haykırış... "Ha, ne oluyor?" derken, GoW hakkındaki yorumlar kulağımıza gelmeye başladı. "Aman, dur, ne yapacağız?" demeye kalmadı ki kendimizi sokaklara attık. Fırat bir yöne koştu, Emin başka bir yöne. Ben de doğruca karşıdaki pastaneye gittim (karnım açtı o sırada). Kısa bir süre sonra God of War'un bir kopyasını kapam gelmişti.

Oyunu açtık, başladık oynamaya. Tamam, görüntüler kaliteli, sesler inanılmazdı, ama neden bu oyun önemliydi; nasıl PS2 evreninde çalkalanma yaratıyordu. İşte bunların hepsi Kratos'u Atina'yı kurtarmak üzere yola çıkardıktan birkaç saat sonra anlaşılmaya başlandı. Pandora'nın Kutusu'nu açana dek de sürecekti...



Poseidon'dan  
aldığımız bu gücü  
ileriki seviyeleri  
fazlasıyla kullanabiliriz.

## SAVAŞ TANRISINA KARŞI

Oyunumuzun isminden de anlaşıldığı gibi olay çıkaran tanrının adı Ares. Ares bir savaş tanrısı. Bir değil aslında, tek savaş tanrısı. Yunan mitolojisinde hatırı sayılır bir yere sahip olan Ares, burada çok ama çok kötü bir kişiliği oynuyor. Ortalığı yıkıyor, insanları öldürüyor, Yunan mitolojisinde yer alan tüm garip yaratıkları Atina'nın üstüne salıyor ve elbette bu tutumuyla diğer tanrıların canını olabildiğince sıkıyor.

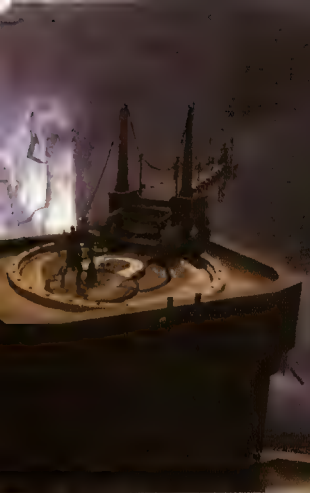
Bir köşede de Kratos var. O da en az Ares kadar acımasız. Onlarca savaşa katılmış ve hepsinde binlerce canlıyı yok etmişliği var. Yanlış anlamıyorsunuz, Kratos gerçek bir katil. Masumlar, kadınlar veya çocuklar onun gözünde sadece birer "engel".

Duygusuz görünen bu güçlü insanı (genel kültür: Kratos bir tanrı değildir) oyunun tam başında kendini bir uçurumun kenarından aşağı bırakırken görüyoruz. Hayati film şeridi gibi gözlerinin önünden geçen Kratos'un şeridini üç hafta öncesinden yakalıyoruz ve maceraya tam bu noktada başlıyoruz. Tabii ben burada birkaç uyuz kelimeyle size hikayenin atmosferini yansıtamadım, yansıtmam da mümkün değil; zira ne muhteşem bir müzik çalabiliyorum siz yazıyı okurken, ne de saniyede 40fps görüntü yollayabiliyorum. Ama inanın, bu hikayeye bayılacaksınız.

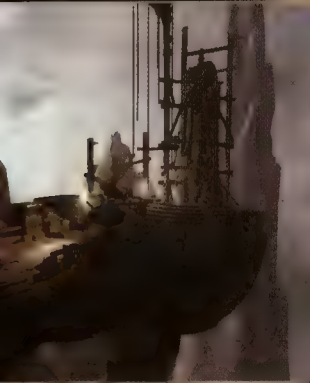
## BLADES OF CHAOS

Soul Calibur oynayan var mı aranızda? Oradaki seksi karakter Ivy'yi hatırlayan? Peki Ivy'nin silahının özelliklerine dikkat etmiş olan? Tamam, sen, sen gel, geriye kalanlar dağılabilir.





Atina son derece detaylı olarak dijital ortama aktarılmış.



## PRINCE OF PERSIA TAKLİDİ Mİ?

Yoksa yeni bir Devil May Cry kopyası mı?

Oyuna ilk başladığınız anda, Prince of Persia: Warrior Within'i oynadıysanız eğer, GoW'la arasındaki benzerliği fark etmemeniz imkansız. Karşılaştığınız bulmacalar ve oyunun "aksiyon"u da biraz Devil May Cry'a, biraz Warrior Within'e benzediği için, sonunda "Bu bir kopya!" diye abıveriyorsunuz ortaya. Ama bu şekilde galeyana gelmeyelim sevgili okurlar. GoW kesinlikle bir kopya değil. Elbette oyunlar birbirlerine benzeyebilirler, fakat GoW'un; sunumu, mükemmel görselliği ve CD çalınızda dinlemek istediğiniz müzikleri, oyunun bir kopyadan çok daha fazlası olduğunu kanıtı.



Kratos'un bıçakları Ivy'nin kılıcının özelliklerini aynı şekilde taşıyor. Bu bıçaklar, zincirlerle Kratos'un vücuduna monte edilmiş ve Kratos zincirler sayesinde uzaktaki düşmanlarına da saldırabiliyor.

⊕ tuşuyla hafif, ⊕'le güçlü saldırı yapabiliyoruz. Oyunun hemen başında olmasa da, kısa bir süre sonra L2 tuşuyla yapabileceğimiz büyüleri kazanıyoruz. Tam üç farklı saldırı biçimimiz var gördüğünüz üzere. Şimdi işin güzel tarafını anlatıyorum, hazır olun. Bu üç saldırıyı o kadar özgürce kullanabiliyorsunuz ki, ortalıkta yeterli düşman bulabilirseniz 250 kesintisiz vuruşa kadar (daha fazla bile olabilir) çıkabiliyorsunuz. Üstelik herhangi bir saldırınızın arasında gard alıp saldırı sayınızı kaybetmeden devam etmeniz bile olası. Düşmanlarınızı belirli bir süre patakladıktan sonra, kafalarında bir ⊙ sembolü çıkıyor. Bu fırsatı değerlendirip yanlarında ⊙ tuşuna basarsanız, mini bir oyunla karşılaşacaksınız. Düşmanınız bir Minotaur ise, ⊙ tuşuna art arda basarak bıçağınızı onun kafasına saplayabilirsiniz. Bir Medusa'nın kafasını kopartmanın yoluysa sağ joystick ve tuş kombinasyonları... Yine aynı yolla, oyunun başında karşılaşacağınız bir boss'un da hakkından gelebilirsiniz. Sizde 50 kat büyük bu Hydra'yı yenmek için onu gemi kazığına saptırmaktan başka çareniz yok. Bunun için de Hydra'nın enerjisini belirli bir yere çektikten sonra yine bahsettiğim "tuşlara zamanında basma" oyununu oynuyorsunuz.

## ATİNA'NIN MERDİVENLERİ

İşte bu şekilde, Zeus'tan aldığınız şimşek büyüü, Medusa'dan çaldığınız düşmanları taş yapma mucizesi ve elbette Blades of Chaos'un sağladığı müthiş güçle ilerlerken oyunun sonuna da varıyorsunuz. Ares'in, bin kişilik orduları ezişini görünce görselliğe sapka çıkartıyor, sırtında Pandora'nın Kutusu'nu taşıyan dev Titan'la karşılaşınca yapımcıların nasıl bir "canavar" yarattıklarına inanmıyorsunuz. Oyunu bitirdikten sonra daha zor bir seviyede oyuna tekrar başlamak için de kendinizi zor tutuyorsunuz (tutmayın, oynayın zaten). Ve son söz: God of War şu ana kadar oynadığınız en iyi oyun olacak kadar iyi. Bitti. Son.

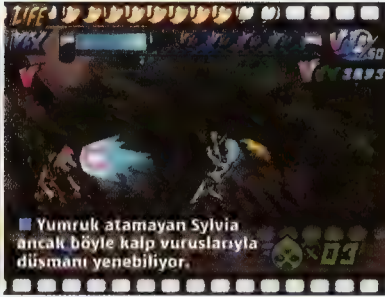
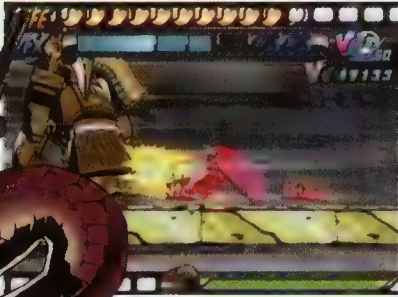
■ Tuna Şentuna

**ORTALIKTA YETERLİ DÜŞMAN BULABİLİRSENİZ 250 KESİNTİSİZ VURUŞA KADAR ÇIKABİLİYORSUNUZ**

PlayStation.2 KARAR	
Grafik	09
Ses	10
Oynanış	10
Ömür	09
Uzun süredir beklediğiniz aksiyon, fantastik kurgusu ve mükemmel oynanışıyla karşınızda.	
10/10	







## VIEWTIFUL JOE 2

bronz  
PlayStation 2

Her şeyi anladık da, sanki biraz Power Rangers'a benziyorlar..

PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM CAPCOM  
YAPIM CLOVER  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ WWW.VIEWTIFULJOE.CO.UK  
60HZ MODU VAR  
GENİŞ EKRAM YOK  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

**B**ir huyum vardır. Oyunu konsola koyup oynamadan önce hangi firmanın mutfağından çıkmış diye bir araştırma yaparım. İlk Viewtiful Joe'yu duyduğumda da aynı şeyi yaptım, yapmadım değil. Capcom'un oyunu olduğunu görünce sevdim, "Kesin eğlenceli ve kolaydır. Bir oturuşta bitiririm." deyiverdim (noktalama işaretleri dahil). Hislerim beni yanıltmadı; oyun eğlenceli çıktı. Hayır, hislerim beni yanılttı; oyun çok zor çıktı, bitiremedim.

Joe, ilk oyunun sonunda kız arkadaşı olan Sylvia'yı kötü güçlerden kurtarmıştı. İkinci oyunda ise MovieWorld'ü kötü güçlerin elinden kurtarmaya çalışıyorlar. Çoğul eki kullandım, çünkü VJ2'nin oynanabilir diğer süper kahramanı Sylvia. İki karakter arasında değişimi de R2 tuşu ile her daim yapabiliyorsunuz. Her iki karakterin de oyun içindeki yerleri ayrı. Joe, ilk oyundan kalma "ekrana zoom yapma", "zamanı yavaşlatma ve hızlandırma" özelliklerini aynı şekilde yapabiliyor. Sylvia ise oyunun tek farklı hareketini, yani Replay'i yapabiliyor. Bu özellik, VFX gücünüzün izin verdiği süre içinde ekranda olanları kaydediyor ve ardından iki kez daha tekrarlıyor. Yani, eğer düşmana bir hareket yedirdirseniz, üç kat hasar alacaktır. Kullanması çok zevkli, ama aynı hasarı sizin de yiyebilme olasılığınız var.

İkinci oyun, ilk oyundan büyük farklılıklar içermiyor. Cell-shade, çizgi film tarzındaki grafiklerde bir değişiklik yok. Birçok farklı mekânda, birçok farklı düşmana karşı mücadele veriyorsunuz. Bu düşmanlar birkaç hareketle ölen robotlar olabildiği gibi, dakikalarca uğraşır

zar zor alt edebileceğiniz tank, dinozor, ninja ve benzeri şeyler de olabiliyor. Her VFX özel gücünün ayrı bir mekanizması var. Zamanı yavaşlatma esnasında okkalı vuruşlar yapabildiğiniz gibi bir tank roketinden dahi kaçabiliyorsunuz. Hızlandırmada ise ekrandaki her şeyi hızlandırabiliyorsunuz. O kadar ki, tutuşuyorsunuz. Tüm bu güçleri de yerli yerinde kullanırsanız oyun bir nebze olsun kolaylaşıyor. Ayrıca unutmayın ki bu güçler sadece adam pataklamaya değil, bölümler içindeki birçok bulmacayı da çözümlenize yarıyor. Aşağıya inmeyen pervaneli bir sütun var diyelim, hemen yavaşlatma özelliğinizi kullanın ve oyundaki en kolay bulmacayı çözmüş olun. Emin olun ilerleyen bölümlerdeki bulmacalarda bundan daha fazlasını yapacaksınız.

Viewtiful Joe 2'yi komik diyaloglarıyla, canlı grafikleriyle elinizden kolay kolay düşüremiyorsunuz. İlk oyunu oynayıp beğenenlerdenseniz, ikinci oyundan da aynı hazzı almamanız için hiçbir neden yok. İyi de, ben bu oyunu da bitiremiyorum yahu!

■ Volkan Turan

PlayStation 2		KARAR
Grafik	08	Çizgi film tadında, çok hoş.
Ses	08	Patlama ve pataklama efektleri başarılı.
Oynanış	08	Gelişme yok ama hala biraz karmaşık.
Ömür	07	Joe fanatikleri için yeterli kadar uzun.
Daha yeni bir oyun olmasını dilerdik, elimizdekine ancak "VJ 1.5" denir. Bu da "daha kötü" demek değildir.		8/10

### BU ADAMI JAPONYA'DA GÖRDÜNÜZ MÜ?

Bu sevimli sinematik kahramanımız meğerse kitalara sığmayan bir samuraymıs!

Buralarda Joe olsa olsa en fazla moda olabilir. Daha fazlasını da beklemiyoruz zaten, ama Japonya'da durum farklı. 52 bölümlük bir anime çizgi filmi var. Buna ek olarak çizgi roman ve bir de güreşçisi var. Tosunvare bir adama Joe'nun elbisesini giydirmişler ve karşısına patakları diye adamlar çıkarmışlar. Gerçekten yaratıcı insanlar Japonlar! Clover Studios, [www.cloverstudio.co.jp/gallery/paper/paper01.html](http://www.cloverstudio.co.jp/gallery/paper/paper01.html) adresine "kes-yapıştır" şeklinde bazı materyaller koymuş. Aşağıda gördüğünüzü biz yaptık. Güzel oldu aslında, ama maalesef kesip yapıştıracak bir Joe koymamışlar.



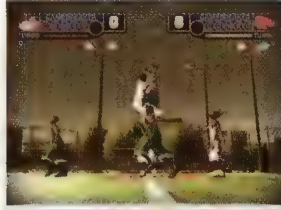




Herkesin en az 2 maddesi zıplama kapasitesi var.



Street Challenge'in sonuna gelene kadar 1 yıl geçer.



Kaybetmekten yorulan Shane, Andre'nin suratına tokadı yaptırmaya hazırlanıyor...



# NBA STREET V3

Sokak basketbolunda üçüncü kez zirvede...



DETAYLAR

DAĞITIM EA BIG  
YAPIM EA BIG  
FİYAT -  
OYUNCU 1-2  
WEB SİTESİ  
WWW.EASPORTSBIG.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES VAR  
ONLINE YOK

## KISACA

EA'nın sokak basketbolundaki son klasığı. Kısaca, her şeyin daha fazlası burada. "Trick" sistemine getirilen yenilikle daha da fazla ilgiyi hak ediyor.

Bir saniye bekleyin! Nasıldı, R1+L2, joystick'i saat iki yönüne itiyorduk, sonra da altı yönüne. Pasımı vereyim şimdi. Haydi LeBron zıpla da alley oop'a tamamla şu topu. Haydi, haydi... Ve basket! Zorluk çıkarıyorlar, ama yükselişim önlenemez!

Gören de beni sabah-akşam NBA TV izliyor zannedecek. Oysa ki basketle neredeyse tüm bağım şu anda gördüğünüz oyunla kuruldu. NBA Street, NBA Street Vol.2 derken, V3 ile yine döndüm bu diyarlara. "Yepyeni bir oyun" dediğimiz için müthiş değişimler bekliyorsanız, orada durun. Elbette yenilikler var, ama basket dünyası da yeniden yaratılmıyor.

Geçen oyunun "Be A Legend" kısmı bu sefer "Street Challenge" olarak karşımızda. Amacımız yine basit. Yedi hafta sonunda tüm basket dünyasına adımızı duyurmaya çalışıyoruz. Adımızı duyurmak için de üne ihtiyacımız var. Maçlarda ne kadar başarılı olursak, ün puanımız da o kadar hızlı artıyor. Bu yolda ilerlerken her gün bir başka maçla karşılaşacaksınız. Genellikle 21'e ilk ulaşanın kazandığı maçlar yoğunluktayken, zaman zaman 13'e ve hatta 7'ye kadar düşüyor bu sayı. Hatta yeri gelecek, sayısına bile maç yapmayacaksınız. Belirtilen puana ilk ulaşan maçın galibi olacak.

Puan neden kazanıyoruz ki? Haklısınız! Basket oynarken puana ne gerek var? Burada kombolarımızı bize puan ve akabinde GameBreaker'lar kazandırıyor. Daha çok kombo, daha çok puan ve rakibimizi yenmek için daha çok GameBreaker demek. Üstelik artık kombolar R ve L tuşlarıyla birlikte C'ye basarak gerçekleştiriyoruz. Sağ joystick'in sekiz yönünü birden Turbo'larla birlikte kullanarak onlarca hareket yapmak mümkün. Hareketleri çözer çözmeyiz de sizi maça davet ediyorum.

Ekipinizdeki beş kişiden üçünü seçerek maça çıkıyorsunuz. Peki ya takım arkadaşlarınızdan biri kapris yaparsa, problem çıkarırsa? Evet bunlar V3'te olabilecek şeyler. Zamanı gelecek, maçlardan yorulan basketçiniz daha fazla dayanamayacağını söyleyecek, günü gelecek takım içinde anlaşmazlıklar doğacak.

Takım oyunundan sıkılanların başvurması gereken bölümse Dunk Contest, yani Smaç Yarışması. Seçeceğiniz, smaç yeteneği yüksek basketçiyle aynı GameBreaker'larda olduğu havada birçok farklı hareket yapıp smaç basmaya uğraşıyoruz. Jüri de bizi değerlendirir ve ne kadar başarılı olursak, o kadar çok seviniyoruz (bu kadar mı?).

Son olarak V3'ün grafiklerinin artık daha gerçekçi ve daha parlak olduğunu söyleyebilirim. Görsel açıdan sahaları ve karakterlerimizi (saatlerine kadar) yenileyebilmemiz de hoş bir ayrıntı. Yüzyılımın iyi basket mücadelesinin incelemesini okudunuz. ■ Tuna Şentuna

PlayStation 2 KARAR	
Grafik	08 Daha gerçekçi, daha renkli grafikler.
Ses	08 Müzikler ve yorumlar biraz zayıf.
Dinamis	09 Daha fazla kombo, daha çok heyecan!
Ömür	09 Özellikle Street Challenge çok uzun.
Basketboldan anlayıp anlamamanız beni ilgilendirmeyiz. Bu oyunu herkes oynamalı. Oynayın diyorum!	
9/10	

## BASKET DÜNYASININ ANATOMİSİ

Basketbolun ne olduğunu zaten hepimiz biliyoruz. Peki basketbolun ne olduğunu gerçekten biliyoruz mu? İşte bu soruya cevap veriyoruz. Bu soruyu herkes oynamalı. Oynayın diyoruz!



Basketbolun ne olduğunu zaten hepimiz biliyoruz. Peki basketbolun ne olduğunu gerçekten biliyoruz mu? İşte bu soruya cevap veriyoruz. Bu soruyu herkes oynamalı. Oynayın diyoruz!



Basketbolun ne olduğunu zaten hepimiz biliyoruz. Peki basketbolun ne olduğunu gerçekten biliyoruz mu? İşte bu soruya cevap veriyoruz. Bu soruyu herkes oynamalı. Oynayın diyoruz!



Basketbolun ne olduğunu zaten hepimiz biliyoruz. Peki basketbolun ne olduğunu gerçekten biliyoruz mu? İşte bu soruya cevap veriyoruz. Bu soruyu herkes oynamalı. Oynayın diyoruz!



"Gün geçmiyor ki rakiplerimin üstünden smaç basmayayım!"





PlayStation 2



DETAYLAR

DAĞITIM SONY  
YAPIM SONY  
FİYAT -  
OYUNCU 1-4  
WEB SİTESİ  
UK.PLAYSTATION.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

# EYETOY: MONKEY MANIA

Aranızda maymunlarla oynamak için yanıp tutuşan var mı? Yok mu?

Sony bu, sağı solu belli olmuyor. İyi reklamlarla kötü oyunları aldrabildiği gibi TV karşısında size maymunluk da yaptırabiliyor. Bunun örneğini EyeToy'da gördük. Yardımcı bir EyeToy kamera ile görüntünüzü TV'ye aktarıyor, sizi oyunun içine koyuyordu Sony. Dışardan biri de izlemişse, karizmanız çizilmiş demektir. Ama hemen intihar etmeyin! Her şeye rağmen ilginçti EyeToy. En azından birkaç kişi bir araya geldiğimizde eğleniyorduk. Ne var ki Monkey Mania'da hiç eğlenemedik. Çünkü sadece para kazanmak için yapılmış, baştan savma bir oyun.

Yeni EyeToy'da maymunluk yapmaya devam ediyor ve bu defa gerçekten de maymunlarla oynuyorsunuz. Ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi, oldukça şirin maymunlarla ekran başında 40 bölüm boyunca oyunlar oynayacaksınız. "40 bölüm" kulağa hoş gelebilir, ama bu mini oyunlar oldukça kısa. Ve ekran dizaynı hantal olduğundan eğlenmeniz güzelce bir yara almış. Mini oyunlar da ahım

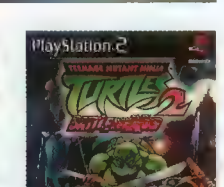
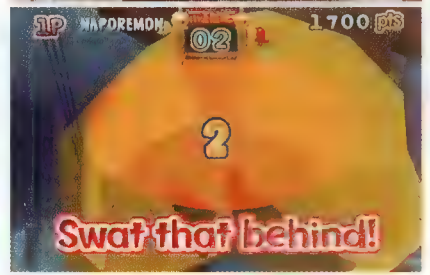
şahim olmadığınızdan bu yeni EyeToy'a yönelmeniz pek anlamlı değil. Bölümlerin birinde, maymunlar sınıfında, öğretmen size bakmıyorken muzları yemeniz gerekiyor. Ne kadar yaratıcı, sormayın.

Bu oyunu illa oynayacaksanız "evde tek başınıza" oynayın. Tüm aileye rezil olmak var işin ucunda! İntihar mı? Asla! Aslında düşündüm de... Neyse! ■ Volkan Turan

PlayStation 2 KARAR	
Grafik	05 Fazla parlak ve sıradan.
Ses	05 Bol maymun cıyıklaması.
Oynanış	04 EyeToy'dan beklenenin çok altında.
Ömür	04 40 mini oyun iyi, ama çabuk bitiyor.

Bu oyun EyeToy'un ilk -çöp gibi- hali. Maymunların oyuna kattığı hiç ama hiçbir şey yok. Zaman kaybı diyebiliriz.

**4** /10



# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLENEXUS

Ninja Kaplumbağaların ergenlikte karşılaştıkları sorunları merak eden?

Her sevmişimdir bu Ninja Kaplumbağaları. Çoğu çizgi-filmini izlemiş, arcade salonlarındaki oyunlarını sayısız jeton harcayarak bitirmişimdir. Tabii 3D değil diğeri o zaman. Saf 2D, ekranda; sağa, sola, aşağı, yukarı ilerliyor, Shredder'in adamlarını pataklıyor, pizzaları mideye indiriyorduk.

Size müjdeyi hemen veriyim: Bahsettiğim Ninja Turtles 1989 yılına ait ve belki de yapılmış en iyi "kaplumbağa" oyunu. Sanırım bu oyunun yanında da TMNT2: Battlenexus'u hediye olarak veriyorlar, çünkü Battlenexus çok geride kalmış.

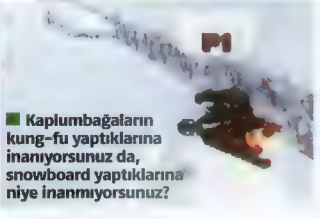
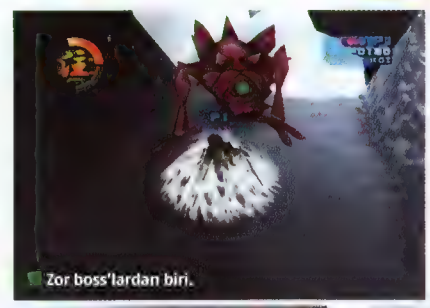
İkinci oyun da ilk oyun gibi "cell-shade", yani çizgi-film vari grafiklere sahip. Bir parça olsun kendimizi çizgi-filmin içinde hissetmemiz sağlansa da, kontroller bu eğlenceyi bölüyor. Zıplamalar, kombolar, özel ataklar oldukça yavaş ve bitkin duruyorlar. Yaptığınız hareketlere geç karşılık aldığınızdan bölümlerin içindeki yarışlar ne yazık ki heba olup gitmiş. İlk oyun iki kişiyi desteklemekteydi, bu oyun ise -multi-tab ile-

dört kişiyi destekliyor. Eğer tek oynamayı tercih ederseniz, bölüm içersinde tüm kaplumbağalara ulaşabiliyorsunuz. Her ninjanın kendisine has bir yeteneği var ve bu yeteneklerle bulmacaları aşılıyorsunuz. Elektronik bir kapı açılmıyorsa Donatello'yu çağırın ve bulmacayı çözün. İşte bu kadar! Bol hatalı bölüm dizaynları, ruhsuz oynanış ve yorgun kontroller, oyunu yerlerde süründürmeye mahkum etmiş, maalesef.

PlayStation 2 KARAR	
Grafik	06 Çizgi film havasında, fena değil
Ses	05 Sesi kısın gitsin.
Oynanış	04 Tepkisiz kontroller ve aptal yapay zeka.
Ömür	04 Tahmin etmek zor olmasa gerek.

Görsellik fena olmasa da, grafikte saadet olmaz. Oyunu oynamak yerine pizza ısmarlayın, sucuklu olmasın yalnız, sevmiyorum.

**5** /10



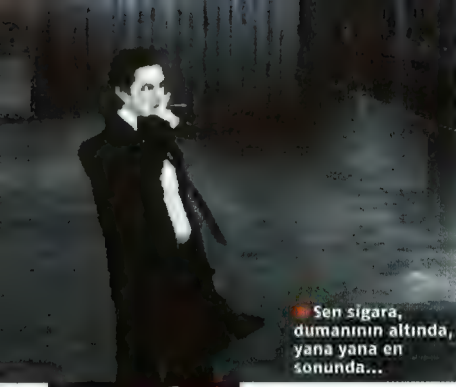
DETAYLAR

DAĞITIM KONAMI  
YAPIM KONAMI  
FİYAT -  
OYUNCU 1-4  
WEB SİTESİ  
WWW.KONAMI.COM/GS/  
TMNT2/OFFICIAL/FLASH  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES VAR  
ONLINE YOK



Nasıl bulmaca ama? Ben söylesem aklınıza karşıya atlamak asla gelmezdi!





PlayStation 2

**DETAYLAR**

DAĞITIM SCI  
YAPIM BITS STUDIO  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ WWW.BITS  
STUDIO.COM/CONSTANTINE  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

# CONSTANTINE

Duman altı olmuş bir oyundan ne beklenebilir?

**J**ohn Constantine, taşıması zor bir hediye ile doğmuştur. Dünya üzerindeki yarı melek ve şeytanları görebilmektedir. Melekleri görmek onu etkilemese de, takdir edersiniz ki, iblisler psikolojisini yerle bir etmiştir. Günde 30 sigara tüketen bu genç yakında kanserden ölecektir. Cehennemle lanetlenmiş olan John, cenneti kazanmak için, sınırlarını aşan iblisleri geldikleri yere göndermeye ant içmiştir. Üstüne de sigara...

Keanu Reeves'in son filmi Constantine, sinemalardan hemen sonra oyun dünyasına atladı. Görünen o ki, atladığı gibi kalmış. Oyunda koşuyor ve üstünüze gelen zebanileri çeşitli silahlarla ufalyorsunuz. John, filmde dünyadan cehenneme geçiş yapılabiliyordu. Oyunda da bu tür geçişler yapılabiliyorsunuz, lakin bu sistem oldukça sönük kalmış. Eğer bir parça su birikintisi görürseniz, artık yapmanız gerekeni biliyorsunuz.

Sesler ve müzikler sizi yeri gelince havaya sokabiliyor. Yaratıklar "bööö" diye karşınıza çıkabiliyor ve doğal olarak biraz, ama "biraz" korkuyorsunuz. Bunun yanında grafikler çok kötü sayılmaz. Siyahın ve ateş kırmızısının bol kullanıldığı oyun, sanki biraz aceleyle getirilmiş hissi veriyor. Baba bir aksiyon oyunu arayanlar daha iyisini bulabilir, filmin delisi olanlar da sigara içmeden kısa süreliğine bu oyuna göz atabilirler. **Volkan Turan**

PlayStation 2 KARAR

Grafik	06	Övgüyü hak ettiği söylenemez.
Ses	07	Bazı bölümlerde çok iyi.
Oyans	06	Cehenneme kadar yolu var!
Ömür	05	Kısaca, "ilginç".

Alabiliğine tek düze ilerleyen, standartları aşamamış ve filmle kısıtlanmış bir oyun. Sadece filmi izlenebilir. 0 da belki...

**6** /10



Alev makinesini aldıktan sonra karanlıkta kalmayacaksınız!



Ampulü değiştiren elektrigi kapamayı asla unutmay... Jizzzzzzzzzz!



PlayStation 2

**DETAYLAR**

DAĞITIM ZOO DIGITAL  
YAPIM TECMO  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ  
WWW.TECMOGAMES.  
COM/GAMES/GROU.ASP  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

Bu şekilde durmak zor olsa gerek. Hem kamera varken öyle durmayın!

# GALLOP RACER 2

TJK'nın resmi oyunu değildir!

**E**minim ki Japonlar ve İngilizler kadar biz de at yarışlarına düşkünlüzdür. Kuponlar doldurulur, TV'nin karşısına geçilir, "start verilir" ve "koşu başlar". Biz de tırnaklarımızı yemeye başlarız heyecandan. Hele son kulvarda her şey olabilir. Bir bakmışsınız, zenginsiniz (yok artık!).

GR2, bildiğimiz at yarışları oyunlarından uzakta kalıyor. Bize at yarışlarının basit olmadığını gösteriyor tam anlamıyla. Pistin zeminine, uzunluğuna göre at seçmenin, çıkışta ve son düzlükte atı kontrol etmenin, tay döneminde at yetiştirmenin, rakipleri tanımanın zorluklarını bu oyunda görebiliyorsunuz. Gerçekçi at modellerinin ve yenilesi çim pistlerin güzelliği de cabası. Kesinlikle denemeye değer! **VT**

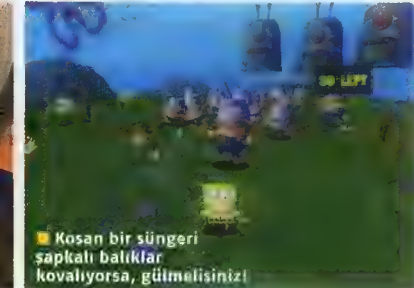
PlayStation 2 KARAR

Arcade olmayan, gerçekçi bir at yarışı arıyorsanız, bu oyuna yönelmenizde yasal olarak hiçbir sakınca yok.

**7** /10



Fazla dönmeyin, balık beyk bu, sallanmaya gelmez.



Kosan bir süngeri şapkalı balıklar kovalıyorsa, gülmelisiniz!

PlayStation 2

**DETAYLAR**

DAĞITIM THQ  
YAPIM HEAVY IRON  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ  
WWW.THQ.CO.UK  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN YOK  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

# THE SPONGEBOB SQUAREPANTS MOVIE

Kirlenmişsin Bob! Cif mi istersin Domestos mu?

**U**zun zamandır olmasa da, hatırı sayılır bir süredir Spongebob'u TV'den biliyoruz. Sergen tarzı dişlerinden tutun, göz bebeklerine kadar şirin mi şirindir bu Sünger Bob. Çevresi ona işe yaramaz bir çocuk gözüyle bakar. Bu yüzden çok istediği terfi işinden olur. Bob maceraya atlamıştır bile. Konu komik sayılsa da oynanış bayat. PS1 yıllarından kalan Spyro ve Crash biçiminde hopluyor, zıplıyor, düşmanlarınızı saf dışı bırakıyor ve jetonları topluyorsunuz. Ufak bir kardeşiniz varsa hediye edilebilecek güzel bir oyun. **VT**

PlayStation 2 KARAR

Kolay bulmacalı, yerince komik ama bir süre sonra sıkıcı olan sıradan bir oyun. Bob'un fanatığı değilseniz hakkını yiyebilirsiniz.

**6** /10





# PROJECT: SNOWBLIND

PlayStation 2

"Mevta olmak" ile "kahraman olmak" arasında gidip gelen bir FPS...



## DETAYLAR

DAĞITIM EIDOS  
YAPIM CRYSTAL DYNAMICS  
FİYAT -  
OYUNCU 1-16  
WEB SİTESİ  
WWW.PROJECT  
SNOWBLIND.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES VAR  
ONLINE VAR

### KISACA

Deus Ex'ten birçok öğe içeren Project: Snowblind'da mega silahlar kullanabilen ve harika özellikleri olan bir süper askeri ediyorsunuz.



İnceleme yazarken kullandığımız birtakım yollar vardır. Bu yollardan biri de kağıda notlar almaktır. İncelemede yazacağımız bir bölümün ya da silahın adını bazen unutabiliyoruz. İşte burada devreye notlar giriyor ve zamandan tasarruf sağlıyoruz. Ama bu defa neden çok az not aldığımızı sorarsanız, hiç kızmam, çünkü sayfanın yarısı bittiğinde oyun da bitti! Gerçekten! Orta halli bir FPS oyuncusu, altı, yedi saate yakın sürede oyunu bitirecektir. Bitirebilecek bir oyun olması güzel

olabilir, ama tam oyuna kapılmışken bitmesi, tuttuğunuz takımın maçını izlerken elektriklerin gitmesi ile aynı etkiyi yaratmakta.

### MEGALOMAN DEĞİLİM! GERÇEKTEN SÜPERİM

Oyunda Nathan Frost adlı bir teğmeni yönetiyorsunuz. Yıl 2065 ve yer Hong Kong. Göreviniz ise isyancıların şehri kusatmalarına karşı koymak ve kusattıkları yerleri geri almaya çalışmak. Oyuna kanlı-canlı bir insan şeklinde



başlıyorsunuz. "İnsanım, fedakarlık yaparken de canınızdan oluyorsunuz... Hayır, tam olarak öyle değil. Öldüğünüzü sandığınız anda nanoteknoloji sayesinde çok gelişmiş bir bedene sahip oluyorsunuz. Daha hızlı hareket edebiliyor, birçok insanüstü güce kavuşuyor, yani tam anlamıyla "geleceğin askeri" oluyorsunuz.

Yeni halinizle oyuna başladığınızda, herkesten üstün olduğunuzu düşünebilirsiniz, ama bu tamamen bir yanılgı. Çünkü karşı taraf da sizin gibi birçok süper askere sahip. İkinci yanılığınız ise, o süper askerlerin sizin kadar zeki olduğunu sanmanız. Oyunda bariz bir yapay zeka sorunu hakim. Düşmanlarla karşılaşmaya kaldığınızda her zaman ilk atış hakkını size veriyorlar, saklanamıyorlar, sadece bir yere odaklanıyorlar. Bir grup askerin içinden birini uzaktan sniper ile vurdunuz diyelim. İnanam, hiç aldırns etmiyorlar, sağa sola "N'oldu ya?! Bir ses duydum sanki!" edasıyla bakmaya devam ediyorlar. Bu ve benzeri trajikomik sahneleri birçok yerde göreceksiniz.

Snowblind'a genel olarak baktığınızda bir hayli Deus Ex'e benzediğini anlamak güç değil. Süper askerler/robotlar, inanılmaz gelişmiş



■ Bir baktımız, karşınızda düşman! Ama o size bakmadı.

### GRAND THEFT AUGO

"Araç çalmak" deyince akla GTA gelmemeli sadece, 'snowblind'ı da listeye ekleyin!



Snowblind'da düşmanlarınıza karşı, onların silahlarıyla saldırabilirsiniz. Bunun en zevkli yanı da, görmüş olduğunuz silah donanımlı jipi kullanmak. Karşınıza çıkan herkese sonsuz sayıda kurşun sıkmak gerçekten çok zevkli.

Hem bu aracın top mermisi de var. Ortalığı çekmeden gümbürdetin. Yukarıdaki enerji bitmeden de araçtan inmeniz sizin için çok iyi olur. Aksi halde ölmeniz istenmiyor.



■ Bazı bölümlerde dekorları un ufak edebiliyorsunuz.

■ Düşmanlarınızın düşme şekilleri vuruldukları yerlere göre değişiyor. Ekran görüntüsündeki sağ böbreğinden vurduğum mesela!

Bana ha?! Yüz bin volt ile kızartmazsam ben de özi!

teknolojik silahlar, gökdelenler, çet etkilesime geçmesi, karakterinizin özel güçleri... Seklinde uzayıp gidiyor bu liste. Oyunda bu benzerlikleri biraz gizlemek adına birtakım değişiklikler var. Süper askeriniz Frost'un birbirinden yararlı dört özel gücü var: Zamanı yavaşlatma, insan ve robotları gösteren özel bir görüş, kursunlara karşı kalkan ve kısmen görünmezlik. Bu özellikleri kullanmak inanılmaz keyifli ve yararlı. Diyelim kalabalık bir grubun içinden geçmek zorundasınız. İster görünmez olur geçer, ister zamanı yavaşlatır ve hepsini kafasından tek tek vurur, isterseniz de Ballistic Shield özelliğinin ile "Acımadı ki! Acımadı ki!" diye etrafta dolaşabilirsiniz. Sahip olacağınız silahlar da bir o kadar güzel. Sniper, carbine, shotgun, rocket launcher, icepick (kontrol panellerini ele geçirip, silahları kontrol etmeye, tuzakları kapatmaya yarıyor), kicker (kutuları kendinize doğru çekmeye ve fırlatmaya yarıyor) vb. silahlar bunlardan bazıları.

## BEN ASKERE SÜPER DEMEM SÜPER ASKER BEN OLMAYINCA

Oyundaki görevlerin çok akıcı ve orijinal olduğu söylenemez. Genelde benzer şeyleri yaparak "deja vu" yaşıyorsunuz. Bir bakmışsınız bir isyanı bastırıyor, bir bakmışsınız az önceki isyanda öldürdüğünüz adamların aynılarını, bu

## GÖREVLERİN ÇOĞUNDA GRUP SEKLİNDE İLERLİYORSUNUZ VE GRUBUNUZ BİR ANDA ETRAFA DAĞILIVERİYOR

sefer başka bir görev altında aynı şekilde öldürüyorsunuz. Gizlilik gerektiren görevlerse tam bir fiyasko. Elinize carbine'i aldığınızda sizi hiçbir şekilde durduremayacaklardır. Bir diğer benzerliği de, askerleriniz ile düşmanlar arasında yaşıyorsunuz. Görevlerin çoğunda grup seklinde ilerliyorsunuz ve grubunuz bir anda etrafa dağılıveriyor. Birbirlerine o kadar çok benziyorlar ki, kim sizden, kim düşman karıştıyorsunuz. Onları arca namlunun ucunda yapıp sönen renklerden ayırt edebilirsiniz. Yeşil renk dostu, kırmızı renk ise düşmanı temsil ediyor. Her gördüğünüze de bu muayeneyi yapmak inanılmaz sıkıcı.

Neyse ki oyun görsel olarak büyüleyici derecede güzel. Metalik grinin, mavlinin ve neon ışınlarının hakim olduğu bölüm tasarımları, Crystal Dynamics'ten beklendiği gibi harika. Patlama efektleri, ısık yansımaları, sinematikler birçok FPS oyunundan daha iyi. Bu görsellik sayesinde oyunun atmosferine dalıp gidiyorsunuz. Neyse ki, gökdelenlerin altında dev robotlarla çatışırken kulacağınız dibinden geçen kursunlar sizi kendinize getiriyor.

Müziklere gülmek elde değil. Kötü değiller, ama bir sorun var gibi. Çatışmanın en gergin anında, arka planda kemanlı bir melodi duymak insanda garip duygular uyandırıyor. Aklımdan "Bu müzikleri yanlış yerlere montajlamış olmasın bunlar?" diye sorular geçmedi değil. Konuşmalar idare ediyor, ama zırt pırt araya giren "Frost, simdi karşına çok güçlü robotlar çıkacak, bizce roket atar kullan, yok etmeden gelme, alay ederiz!" gibi

## SNOWBLIND...

"Oyun" deyin geçmeyin. Her şeyden ders almayı bilmek lazım. Bu oyundan çıkılacak sonuçlar (kesip yapıştım): 1) Üstüne duvar çöken kişiye kurtarıp da ölme. 2) Ölün de üzülme. Biz seni belki geri döndürürüz. 3) "İnsan" olmanın keyfini çıkar. Şarj aletiyle yaşamak istemezsiniz, değil mi?

anlamsız telsiz konuşmaları, bazen çileden çıkabiliyor.

## YİNE DE ALINIP OYNANMALI

PS2'deki FPS oyunlarının sayısı, diğer oyunlara oranla azdır. Bunun başlıca nedeni, kontrol sorunudur. Ancak Crystal Dynamics kontrol problemini asmış. Basit bir konfigürasyon sayesinde zorluk çekmeden ilerliyorsunuz. "Ben ilerlemek istemiyorum!" diyorsanız ve olanagınız varsa, online veya network seçeneğini deneyin. 16 kişiye varan Deathmatch'ler sayesinde oldukça keyifli saatler geçirmeniz olası. ■ Volkan Turan



■ Görsel efektler iyileştirildi.

PlayStation 2 KARAR	
Grafik	08 Bazı bölgeler tırtıklı, genelde ise iyi.
Ses	06 Sıkıcı müzikler ve efektler.
Oyans	07 Yapay zeka sorunu hariç gayet akıcı.
Ömür	04 Tam ısınmışken bitiveriyor.

Ufak kusurlarından dolayı müthiş bir shooter olmayı kaçırmış. Daha uzun ve daha iyi yapay zekaya sahip olsaydı keske.

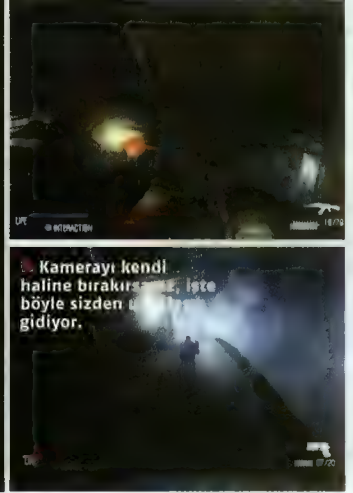
7/10





Önünüzdeki tek engel  
zombiler değil sadece. Bu  
atesi nasıl geçeceksiniz?

02/14



## DETAYLAR

DAĞITIM UBISOFT  
YAPIM DARKWORKS  
FİYAT -  
OYUNCU 1  
WEB SİTESİ WWW.  
COLDFEARGAME.COM  
60HZ MODU YOK  
GENİŞ EKRAN VAR  
SURROUND SES YOK  
ONLINE YOK

# COLD FEAR

"Ama beni deniz tutar" diyorsanız, üzgünüm...

**B**u benim makus talihim olmalı. Ben kaçtıkça onlar üstüme üstüme geliyorlar. Hayır, zombilerden veya diğer mahlukatlardan bahsetmiyorum. Bu korku/aksiyon olayı gerilmeme, gerildikçe asabileşmeme neden olan, sinirlendikçe de daha fazla delirerek oynadığım bir oyun türüdür. Gördüklerim ve hissettiklerim sinirlerimi o kadar garip yönlere çekiyor ki, kendimi oyunla bir tutuyor ve eğer oyunda başarılı olamazsam gerçekten ben de burada ölecekmişim gibi hissediyorum. Resident Evil 3:

Nemesis'te, Nemesis'ten bir kaçışım vardır ki, sanki gerçekten de pesimden böyle bir yaratık koşturuyor. Hem küfürler savuruyor, hem kapıları bir bir kapatıyor, hem de o an çevremde beni izleyenlere dehşet saçıyordum. Bunun nedeni de bu türü ne sevmemle alakalı, ne de çok zevk almamla.

Evet ben, itiraf ediyorum, bu oyunlardan korkuyorum.

İşte tam bu sırada Cold Fear geldi karşıma. "Yaşasın!" dedim. Tabii yalan. Karalarımı giydim önce, bir buçuk saat ağladım; sonra da mecburen oyunla baş başa kaldım. Bir o bana baktı, bir ben ona. Gel zaman git zaman, bu ilişkimiz sevgiye dönüştü. Ne o beni o kadar korkuttu, ne de ben hırçınlaştım ona karşı.

## ÖLÜMDEN SONRA YAŞAM

Bir insan öldükten sonra mutlaka zombi olur arkadaşlar. Cold Fear da bu gerçeğe uygun

Elinde silah olduktan sonra düşmanın zombi olup olmaması fark eder mi?



olarak karşımıza zombileri bir kez daha çıkarıyor. Peki bu zombiler nereden mi geldi?

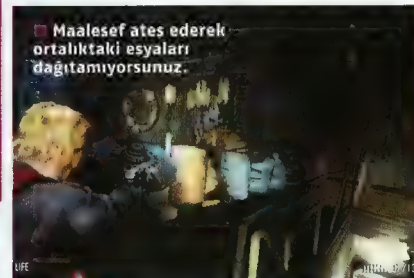
Tom Hansen, Amerika kıyılarında görevini yapan bir kıyı gözcüsü. 100 mil ötedekiye sahipsiz bir Rus balina gemisi. Üstelik "sözde" balina av gemisi, terk edilmiş bir petrol platformuna bir takım kutular yüklerken görülmüş. Birkaç saat önce gemiyi kontrol etmeye gönderilen polis gücünden de bir haber çıkmayınca, Tom Hansen ister istemez endişeleniyor. Kısa sürede bu geminin aslında bir balina av gemisi olmadığı, içinde gizli projeler yürütülen, farklı amaçlara hizmet eden bir araştırma gemisi olduğu ortaya çıkıyor. Amerika'nın isimsiz bir yerinde bulunan "uzaylı" dokusu, insanlar üzerinde denenmeye başlanmış ve sonuçları da korkunç olmuştur. İyi de, neden hep Rus gemileri? "Virüs" denilen korkunç (değildi) filmde de olaylar bir Rus gemisinde geçiyordu. Rus şilepi paranoyası görüyorum, söyleyeyim.

## AYAKTA DURAMIYORUM!

Tamam, yaratık mevzusuna az sonra geleceğim ama daha önce size bir deniz ve bir geminin birleşiminde ortaya çıkan sıkıntıyı anlatmam gerekiyor. Aslında buna "sıkıntı" demek yanlış, çünkü oyunun atmosferine çok büyük katkıları var. Üstünde bulunduğunuz gemi ve oyunun bir bölümünden sonra içine gireceğiniz petrol platformu, hırçın dalgalarla birlikte bir sağa, bir sola sallanıyor. Önünüzdeki zombinin tam kafasına nişan aldığınızı sanarken, aniden gemiye vuran bir dalga tüm konsantrasyonunuzu altüst edebiliyor. Artık oyunda gerilmeniz için bir neden daha var!

## KISACA

Gizemli bir Rus balina av gemisi, kıyı gözcüsü Tom Hansen ve elbette zombiler! Ve maalesef bu zombilerle uçsuz bucaksız denizin ortasında, tek başınasınız.





## ÇIKARIN BENİ BU GEMİDEN! ÇIKARIIIIIINN!!!

Gemiye kendiniz adım atmış olabilirsiniz. Bununla gurur bile duyuyor olabilirsiniz, ama gemideki dostlarımız sizi hiç de sevmiyor.



Suratınızın kemirilmesi hoşunuza gidiyor olamaz. Cold Fear'da bu sahneye maalesef devamlı tanık olacaksınız. Ne yazık...



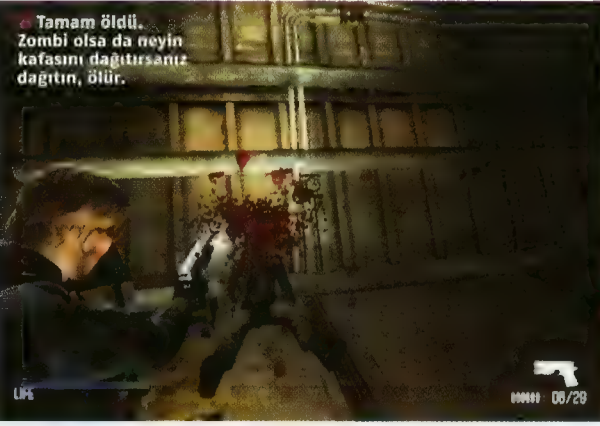
Bir sağa, bir sola sallanan gemide ayakta durmak bile imkansız. Düşmekse çok kolay. Geminin kenarında asılı da kalamıyorsunuz.



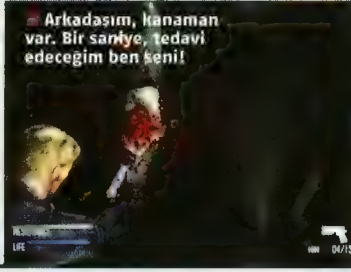
Gemideki eşyalar peşinizi bırakmayacaklar. Fizik kuralları gereği onlar da akıntıya ve kafenıza doğru hareket ediyorlar.



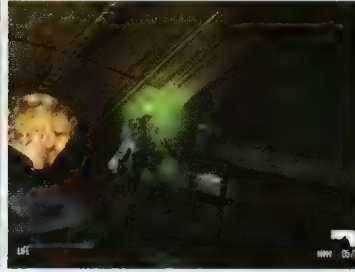
Bir felaket oldu mu, zaten ilk önce kablolar kopar. Bu kablolar da mutlaka suyla buluşur ve yüksek gerilimli bu su öbегine dalarsınız.



Tamam öldü. Zombi olsa da neyin kafasını dağıtırsanız dağıtın, ölür.



Arkadaşım, kanaman var. Bir saniye, tedavi edeceğim ben seni!



Geminin içinde dolaşırken kullanılan üçüncü kişi kamerası, karşınıza bir düşman çıktığında yerini farklı bir açıya bırakmıyor, ama R3 tuşunda ikamet eden "Nişan" komutu, kamerayı hemen omzunuzun üstüne taşıyor. Resident Evil 4'te de kullanılan bu kamera hem daha iyi nişan almanızı sağlıyor, hem de yere daha sağlam basmanızı.

Ve zombiler. Yalnız bu sefer hantalca ve "höggg!" diye böğürerek ilerlemiyorlar. Bir kere ellerinde silah var (pompalı tüfегinden, makineli silah kadar). Sizden daha iyi donanımına sahip oldukları ortada. Onlara ateş açtığınızdaysa çevreyi kendilerini korumak için kullanıyorlar, saklanıyorlar ve sizin boş anınızda saldırıyorlar. Onlardan kurtulmanın en etkili yoluysa kafalarına nişan alıp ateş etmek. Fakat ilerleyen zamanlarda farklı yaratıkların ortaya çıkmasıyla bu taktiğin de önü kesiliyor.

### ÇOK DA KORKMADIK SANKİ?

Özellikle Silent Hill'den farklı olarak, Cold Fear sizi fazlasıyla korkutmayacak. Bazen içinde bulunduğunuz odanın tüm ışıkları patlasa, hiç beklemediğiniz anda tepenize bir yaratık atlasa da oyunun geneline bakıldığında aksiyonun daha ağır bastığını görüyoruz. Kilitli kapılar, şifreler ve bunları bulmak aksiyonu arka plana itmiyor. Hatta bulmaca ve macera öğelerinin çok zayıf kaldığını çekinmeden söyleyebiliriz. Size yardımcı olacak bir harita da oyunda bulunmadığından, bir anahtar aramak için sürekli aynı yerlerde dolaşmak zorunda

kalabiliyorsunuz. Oyuna ilgili son can sıkıcı şeyse kayıt noktalarının garip yerleşimi. Bazı "checkpoint"ler arasında beş dakikalık zaman varken, bazılarının arası yirmi dakikaya kadar çıkabiliyor ve bu sırada ölürseniz, aynı şeyleri tekrar yaşamak can sıkıcı olabilir. Gerçi oyunun grafikleri şaşırtıcı derecede kaliteli. Ortamlarla fazla etkileşime giremiyor olmamıza rağmen, mekanları tekrar tekrar görmek de pek sıkıntı yaratmıyor açıkçası. Darkworks korku/aksiyon türünü yeniliklerle donatmamış veya donatamamış. Aksiyonu bol, zombileri daha da bol bir macera istiyorsanız ve deniz tutmasına karşı da dayanıklıysanız, Cold Fear sizi yarı yolda bırakmayacaktır. Belki dünyanın en iyi korku/aksiyonu değil, ama bu türle de sürekli karşılaşmıyoruz ki. ■ Tuna Şentuna

**KİLİTLİ KAPILAR, ŞİFRELER VE BUNLARI BULMAK AKSİYONU ARKA PLANA İTEMİYOR**

PlayStation 2 KARAR	
Grafik	09 Mükemmel değil, ama yakın.
Ses	07 Efektler tekrarlıyor, müzikler sıkıcı olabilir.
Dinamiş	07 Her şeyden biraz var, ama hepsi tanıdık.
Ömür	07 İki ayın alan, bol düşman, sınırsız eğlence.
Tam anlamıyla ayakları yere basan bir yapım, ama "Yenilikler neler?" dersiniz yapımın buna cevap verebileceğini sanmıyorum.	
7/10	

### "COLD FEAR 2 YAPILSAYDI..."

Cold Fear'la yeterince zaman geçirdik. Peki Cold Fear 2 yapılıyorsa, konusu ne olurdu dersiniz? Bir bakalım.

#### COLD FEAR 2: SERİN SULARDAN KIZGIN KUMLARA

Tom Hansen bir yosun avcısıdır. Psikologlar tarafından yosunları neden avladığı araştırılan Hansen, avı sırasında bir araştırma gemisiyle karşılaşır. Yaklaşığıdaysa geminin araştırma gemisi olmadığını, daha fazla yaklaşıldığında aslında ortada gemi falan olmadığını fark eder. Hansen panikler. Ve cehenneme ağılan ilk portaldan ısınlanır.

#### COLD FEAR 2: HANSEN'İN İSTİLASI

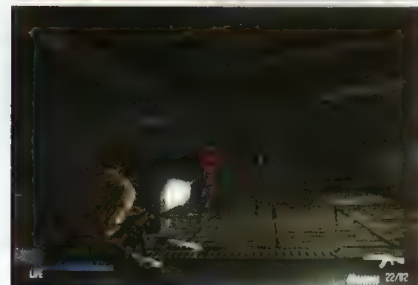
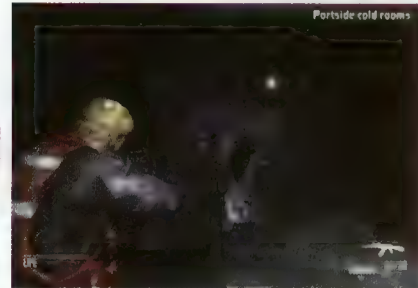
Cold Fear'ın gelecekte geçen devamında, Tom Hansen, tarihin akısını değiştirmesi için geçmişe yollar. Gelecekte geçmişe yollanması simülelenen Hansen, zaman yolculuğunun tam ortasında istisna eder. Anlaşmalı olduğu şirkete Hansen'i geri almaz ve aya bir yılda yalnız başına bırakır. Bu sırada şirkete bir portal açılır, Hansen portaldan girerek zombiye dönüşen çalısma arkadaşlarına karşı yaşamı savaşır.

#### COLD FEAR 2: SON SAMURAY

İkinci Dünya Savaşı sırasında geçen Cold Fear 2'de, Normandiya çıkartması'nda, savaş alanını zombiler istila ederler. Zaman kaybetmeden karşı atığa geçen General Hansen, Command & Conquer oynamaya koyulur. Bu sırada zombiler dünyayı yok edip sağdaki ilk portaldan yurt dışına kaçarlar. Hansen portala yetişemez. Ve "tek kişilik" macera başlar.

#### COLD FEAR 2: 90 DAKİKA

Hansen'in bir gün yüzerken ufukta bir gemi belirir. Merakla gemiye doğru yüzen Hansen, kısa sürede gemiye ulaşır. İçeri girdiğinde ise zombilerle karşılaşır. Bunun üzerine zombilerle bir anlaşma yapan Hansen, "Siz hepimiz ben tek!" diyerek zombilerle tek kale mücadelesine başlar. Ama zombilerden biri "abanma" diye cehenneme ağılan ilk portaldan kaçır. Hansen ve arkadaşları topu aramaya çıkarılır.







Sokakların tasarımı oldukça gerçekçi.



"Round The Houses" hareketi defansı zor durumda bırakabiliyor.

# FIFA STREET

PlayStation 2 Ben tek siz hepiniz!!!



**DAĞITIM** EA  
**YAPIM** EA CANADA  
**FİYAT** 140 YTL  
**OYUNCU SAYISI** 1-4  
**WEB SİTESİ** WWW.FIFASTREET.COM  
**60HZ MODU** VAR  
**GENİŞ EKRAN** VAR  
**SURROUND SES** VAR  
**ONLINE** YOK

## KISACA

Oynarken çok eğleneceğiniz, kuzenleri NBA ile NFL'yi size unutturacak kadar etkili, dörde dört sokak futbolu.

**F**IFA Street gemide çekilen Nike reklamına benziyor. Hani şu dünya yıldızlarının dörde dört maç yaptıkları ve topa hokkabaz gibi oynadıkları reklam var ya, o işte. Oyun da reklamın aynısı neredeyse. Sadece mekan farklı (sokak araları). Mahallenizde Denilson, Henry ve Roberto Carlos ile maç yaptığınızı düşünsenize. Adımlaşalım mesela, aldım aldım ben Henry'yi aldım. Sıra sende...

İşte az çok anlattığım gibi bir oyun FIFA Street. EA Sports'un alışılmış havasını hissettiren oyunumuz futbolu ait olduğu yere, yani sokaklara döndürmüştü. Çim veya halı saha yok; onun dışında beton, toprak, taş, çamur, cam, ne ararsanız var. Çivili krampon veya forma da yok, Amerikanya'da arka sokakta maç yapılırken ne giyiliyorsa, burada da aynısını giyiliyor. Yani televizyonda izlediğiniz maçlardaki hiçbir şey yok, sadece top ve futbol var. FIFA Street'te amacınız rakiplerinizi yenmek değil aslında; eze eze yenmek! Oyun boyunca rakiplerinizle alay edecek, şov yaparak klas hareketlerle onları mağlup edecek, ardından da kazandığınız bir tepsi baklavayı mideye indirirken onlara bakıp manalı manalı gülümseyeceksiniz. Fonda hip-hop müzik, üzerinizde bol ve rahat kıyafetler, ukala tavırlar, Amsterdam, Londra ve Rio de Janeiro gibi futbol merkezlerinde uçuk sahalar... Hava açık, futbol için güzel bir gün, her şey olması gerektiği gibi. Taraftarın taşkınlığı sahanın karşısındaki apartman sakinlerini çileden çıkartıyor ve içlerinde normalden beş kat

fazla "Topunuzu keserim ha!" hissi uyandırıyor. Futbol stili serbest, hareketler afili, fakat o da nesi? Hakem nerede? Yok hakem makem, devam edin. Geçen maçta verdiği penaltıdan dolayı Muharrem (?) çizmiş hakemi. Hadi çıkarın takımınızı, biz bu kadarız. Sizde kimler var? Ronaldinho, Nistelrooy, Lucio ve Casillas mı? Oldu, gözlerim doldu, şişt Ferhatıtt! Oglum getirin sallamaları! Bunlar cıvıdı yine!

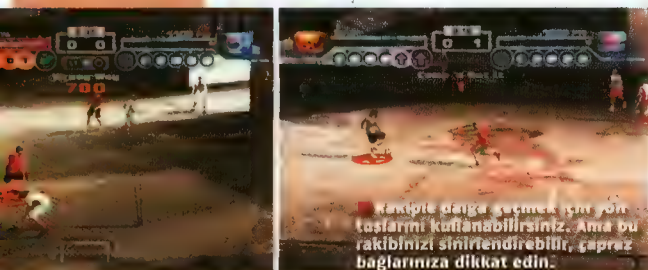
Bilirsiniz, maç sonu röportajları standarttır, kaybeden der ki "Bizim hakkımızdı, biz hak etmiştik, onlar kazandı, üzgünüz, artık önümüzdeki maçlara bakıcaz". FIFA Street'te durum farklı, bundan sonra herkes hak ettiğini alacak. Tabii yine en çok golü atan maçı kazanıyor, ama bu kez daha iyi oynayanın daha fazla gol atması da garanti altına alınmış. Değişik hareketlerle rakibinizi üzerine çekebilir, topu üzerinden asırtıp göğsünüzle yavaşlattıktan sonra diğer rakibinizi bir vücut çalım ile geçebilirsiniz. Son adamla karşı karşıya kaldığınızdaysa bir duvar pası yapıp önünüze düşen topa vurup skora adınızı yazdırabilirsiniz. Reklamda Henry'nin yaptıklarını bu oyunda da yaparsanız başarılı olacağınız ve "ödül" alacağınızdan kuşkunuz olmasın. Kolay maç kazanma dönemi bitti artık. Yunanistan'ın

Avrupa Kupası'nda yaptığı gibi bir gol atıp üstüne yatmayı unutun. Zaten Avrupa Kupası'nı 11 oynanıyor, sokağa sığmazlar.

## KOD ADI: TSUBASA

Ödül sistemini anlatmamı istiyorsanız, hayhay, anlatayım. Oyunda yetenekli parmaklarınızın senkronize çalışması sonucunda ortaya çıkan kombine hareketler var. Hani dövüş oyunlarında sekizli kombolar var ya, aynen onlar gibi. FIFA Street'te de ne kadar art arda kombo yaparsanız, kombo barınız o kadar doluyor. Böylelikle hem "beleş" goller atıp modern futboldan (!) uzakta kalıyorsunuz, hem de "gamebreaker" hareketini yapmaya hak kazanıyorsunuz. Gamebreaker yapmanız için kombo barınızın tamamen dolması gerekiyor. Bar dolduktan sonra şutunuzu çektiğinizde ise "kartal vuruşu" yapan Tsubasa gibi bir füze

**FIFA STREET'TE AMACINIZ RAKİPLERİNİZİ YENMEK DEĞİL ASLINDA; EZE EZE YENMEK**

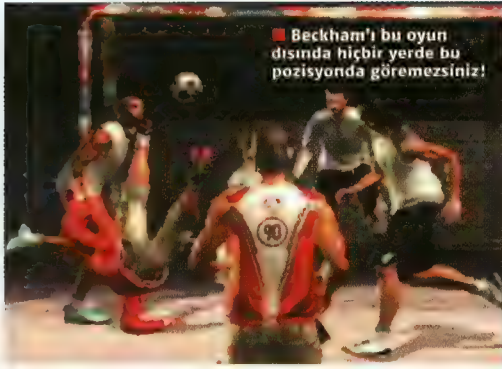


Rakiple banga geçmek için zor tasarımları kullanabilirsiniz. Ama bu rakibinizi sınırlayabilir, çapraz bağlarınıza dikkat edin.



Futbolcularla kavga etmek istiyorsanız Gerard gibi bir adama ihtiyacınız var.





■ Oyuncu yaratma menüsünde futbolcunuza dövme de yaptırabiliyorsunuz.



■ Oyuncu yaratmanın dezavantajları da var tabii. Fazla artist oluyorlar mesela!



## RÜYA TAKIM

The Star Team seçeneğiyle dünyanın en iyi dört oyuncusunu, yani Rüya Takımı'nı kontrol edebilirsiniz. Eğer maçları kazanmak istiyorsanız, gelin bizi dinleyin.



### KALECİ: GIANLUIGI BUFFON

İnsanüstü reflekslere sahip ve kandırması pek güç olan Buffon oyundaki en iyi kaleci. Kalecinin oyundaki önemini ise anlatmaya gerek yok sanırım.



### DEFANS: STEVEN GERRARD

Topu kapamadığınız sürece futbolcularınızın ne kadar hünerli olduklarının pek önemi yok. Tam bu noktada Steven Gerrard gibi bir adama ihtiyacınız olacak. Kendisi Aurelio gibi kım dökmeden top kapalı bir arkadaşımız.



### ORTA SAHA: RONALDINHO

Oyunda top cambazı çok futbolcu var. Ama hiçbirisi Ronaldinho kadar ısının ehli değil. Ronaldinho sizdensen sorun yok da, rakiptense sakın gözünüzü toptan ayırmayın. Adam basına yıldız değil.



### FORVET: THIERRY HENRY

Henry oyunda her yerde. Göz açıp kapayınca kadar geri koşabiliyor. Bazen oyunda ondan bir değil, iki adet varmış gibi hissedebilirsiniz. Hızının yanı sıra diğer özelliklerden de çok iyi.





■ "Gamebreaker" vuruşu yapmak için "combo-move"i doldurmanız gerekiyor.

yolluyorsunuz rakip kaleye. Kesinlikle gol oluyor tabii ki. Aynı Street Hoop'taki gibi yani; barı doldur, golü at, maçı kazan. Kim daha klas, kim daha hatasız ve estetik oynarsa o kazansın (veya sadece iyi oynayan kazansın). Bir sokak oyununa göre fazlasıyla adil, değil mi?

Aslında havadan pas, yerden pas, şut, depar atma, ikili mücadele ve topa kayma gibi temel hareketler daha kolay öğreniliyor, ama bir kez @ ve sağ joystick'le yapabildiğiniz hareketlere alıştınız mı vazgeçemiyor ve her fırsatta rakiplerinizle dalga geçiyorsunuz. Zaten oyunun amacı da bu. Değişik hareketlerle topu sahanın bir ucundan diğer ucuna götürebilmeniz de mümkün tabii ki. Yine de bunu yapmak yerine takım arkadaşlarınızla pas vermeniz, paylaşımcı olmanız.

Unutmamanız gereken çok önemli bir şey var; sahada hakem yok! Hakem yoksa kural yok, kural yoksa karşılaşmanın durması da söz konusu değil. Zira az evvel yediği, içine balyoz gibi oturan çalımını sindirememiş bir-iki futbolcu, ansızın "topa müdahale etmeden" dünyaya bakış açısını tersine çevirebilir. İşte o zaman kimsenin "Huops kardeees! Oha yani!" demeyeceğini bilmelisiniz. Olaya ters açıdan bakarsak, aslında bu oyunda topu geri kazanmak da, en az topu sağda solda hoplatmak kadar zevkli. Sahada, "İlgirt!" diye gezinen, herkesi çalımıyla teknik bir futbolcunun arkasından Keano gibi bir azmanla koşup, yakaladığınız yerde bacağına kırmanın hazzı kelimelerle ifade edilemez. En yetenekli oyuncu değil belki, ama siz yine de bu Keano'yu defansa çekin, çünkü güven veriyor. Biri kaleci olmak üzere dört kişilik takımlarla oynanan FIFA Street'te karambolle atılan gollere çok fazla yer yok. Burada olay üç kişiliğe hem atak hem de defans yapabilmek. Bu harala gürele durum, taktik olarak Hincal Abi'ye ters gelebilir, fakat oyunda hem hızlı atak, hem de defans yapabilmeye olanak sağlayan bazı taktikler var. Futbolcular; hız, denge, şut kabiliyeti, çalım yeteneği gibi kriterlerle birbirlerinden ayrılıyorlar. Bizim önerimiz, Keane, Viera ya da Gerrard gibi güçlü adamlar alıp defansı sağlam



■ Sahsi oynamayı seviyorsanız Henry'yi takıma alın.

## ÇALIMLAR

Defansa kan kusturacağı garanti olan hareketler...



### GEL DE AL

Topun üstüne basıp rakibinizi üzerine çekmek için sol tuşuna basın. Bu, rakibinizin dengesi kalmaması sağlayacaktır.



### YUVARLAMA

Topu bir tarafa yuvarladıktan sonra ters tarafa doğru koşun. Rakibinizi çaresiz bırakan basit bir numara.



### AŞIRTMA

Zafere Kaçış filminde Ossie Ardiles tarafından yapılan efsane hareket. Topuğunuzla rakibinizin üstünden topu aşın ve yola onusuz devam edin.



### UYGUN ADIM

Topu gizlemek için kullanılan adımlar... Defansı çaresiz bırakan, Cristiano Ronaldo tarafından mükemmel bir şekilde sergilenen güzel bir hareket.



### ÇEKME

Topu rakibinizin bacak arasından atıp diğer taraftan yakalama hareketi! Rakibinizi aşağılama garantisi var. Aman siz yemeyin ha!



### DUVAR PASI

Rakibinizin kalakalmaması sağlayan sayısız hareketten sadece biri; topu duvara atıp rakibinizi geçmek.



### LA RULET

İşte bizim favorimiz olan Zidane patentli hareket. Topla birlikte kendi eksinizde 360 derece dönüp yolunuza devam ediyorsunuz.



### HİLETOR

Kolay ama etkili bir çalım. Yine rakibinizin üzerinden topu atıyorsunuz, yalnız bu kez kendi etrafınızda da 360 derece dönüyorsunuz. Pek sık.



### YANLIŞ YOL

Çok hızlı adımlar lazım. Ayağınızı topun üzerinden hareketten sadece biri; topu duvara atıp rakibinizi geçmek.

tutmanız. Ronaldinho, Cristiano Ronaldo veya Pablo Aimar gibi top cambazları alıp pozisyon yaratma sorununu çözdükten sonra, işin geriye kalanını Ronaldo, Owen veya Henry gibi yetenekli arkadaşlar halledecek ve gollerini atacaklardır.

## SOKAKLARA HÜKMEDİN

Oyunda kendi ülkelerinizi temsil eden dünyanın en büyük futbol yıldızlarını seçebiliyorsunuz (kepçe kulaklı Rooney'yi saymıyorum, bilirsiniz). Şov kısmı biraz abartılsa da, futbolcular genel olarak gerçekte sergiledikleri performansa ve yaratıcı zekalarına yakın seyrediyorlar. Örneğin birkaç saniye önce başında iki adam olan Henry, bir bakıyorsunuz ki ısınlanmışçasına rakiplerini atlattırış ve boşa çıkmış. Yine Portekiz'in ayak oyunları kralı Cristiano Ronaldo ve artistikle çok işi olmayan Arjantin'li Walter Samuel de keza mükemmel çocuklar. Eğer "Yok birader, parayla

saadet olmaz, ben Ronaldo veya Aimar'ı istemiyorum, bu işi gönülden yapan arkadaşlarla oynarım." diyorsanız, Fener'in altyapısından Tolga, Ahmet ve Beşiktaş'tan Oğulcan'ı seçebilirsiniz. Yönetmenimden uyarı geldi şimdi, seçemezmişsiniz. Bu durumda size kendi oyuncunuzu yaratabilme seçeneği sunulmuş zaman. Takımınızı topladıktan sonra sokak turnuvalarına katılıp bol bol yetenek puanı kazanmalısınız. Ardından kazandıklarınızla takımınızı geliştirebilir, çocuklarınıza üst-baş alabilirsiniz. Hatta işi abartıp dev dövmeler bile yaptırabilirsiniz. An gelecek, az evvel yendiğiniz takım oyuncularının vaktiyle televizyonlardan izlediğiniz "ağır abiler" olduklarını göreceksiniz. İşte o zaman bu işin erbabı olduğunuz demektir.

Kuşkusuz oyundaki en eğlenceli maçlar arkadaşlarınızla yapacağınız olacaktır. Estetik hareketlerde seyircilerin "oley!" çekmesi arkadaşınız için sinir bozucu olsa da, sizin için aynı şeyin geçerli olduğu söylenemez. Ancak şu da var: Fazla sayıda hareket yapabilmeye rağmen bu oyunun kesinlikle PES'in yerini tutamayacağını bilmelisiniz. Fakat rahatsızsanız, biraz asıysanız, her şeyin çok düzenli olması sizi sıkıyorsa ve maç izlerken sıkça "Hoca bunun neresi faul yahu?!" diyorsanız bu oyun tam size göre. Avrupa'daki maçları izlerken Zidane'nin birilerini "sekiş" etmesi için dua edenlerdenseniz de... Şimdiden FIFA Street hastasıysanız demektir. ■ Emin Barış



PlayStation 2 KARAR	
Grafik	07 Akıcı animasyonlar, canlı çevre.
Ses	05 Sokak müziği ve eğlenceli seyirciler.
Oynanış	07 Kesinlikle eğlenceli.
Ömür	06 Şampiyon olmak zor, ama fazla yaşamaz.
EA Sports dövüş oyunlarındaki kombinasyonlarla futboldaki çalımları başarıyla birleştirmiş. Oyun eğlenceli, ama "geçici".	
7/10	





PlayStation 2

**DETAYLAR**

DAĞITIM IGNITION

YAPIM SNK

FİYAT -

OYUNCU 1-2

WEB SİTESİ WWW.SNK.PLAYMORE.JP/OFFICIAL/SVC/SVC\_TOP.HTML

60HZ MODU VAR

GENİŞ EKRAN VAR

SURROUND SES YOK

ONLINE YOK

# SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS

Birileri bu dövüşü durdursun!

**K**endimi bildim bileli dövüş oyunlarını oynarım. Herkes anlatır ya, "Atari salonlarında sıra beklerdim..." diye, o hikayelerden bende de var. Harçlıkları hep oralara verirdik. Yeri gelir okulu asardık, yeri gelir... Okulu asardık. Haylazlık yapardık işte! Oynadığım oyunların başındaysa Street Fighter ve King of Fighters gelirdi. Onlar benim can dostlarımdı. Yalnız, görünen o ki, benim sadık dostlarımların araları pek iyi değil. Birbirleriyle niye dövüşüyorlar dersiniz?

SVC Chaos'ta, üşenmedim, saydım, tam 24 adet dövüşçü var. Bunların 12'si SNK'dan, geri kalanı da Capcom'dan. Bütün karakterlerin adını saymak gerekirse: Kyo, Iori, Ken, Ryu... Tamam, saymaya gerek yokmuş! Anlayacağınız gibi, iki firmanın da en sevilen dövüşçüleri bu oyunda. Zaten oyunu alacaksınız, bu ilk ve son nedeniniz olacaktır. Başka etkileyici hiçbir özellik içermiyor SVC Chaos. Fatal Fury'den kalma Exceed ataklarınız SVC Chaos'ta da var. Enerjinizin yarısından fazlasını kaybettiğinizde özel ataklar

yapabiliyorsunuz. Bunların yanında özel komboları kesecek ve "korunma"yı kıracak hareketlere de sahipsiniz. Bu karşı ataklar maçı tüm akışını değiştirebildiği gibi çok çekışmeli mücadelelere de olanak tanıyor.

Oyunun kontrollerinin iyi olduğu söylenemez. SNK vs Capcom 2'nin yanına bile yaklaşamamış. Her ne kadar 2D grafikler kullanılsa da, özensiz arka planlar ve oyunun sıkça düşen hızı, sizi başka "arenalara" geçmeniz için adeta zorluyor. Ama karar sizin! ■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 KARAR

Grafik	03	Street Fighter 2 ile bile karşılaşılmaz.
Ses	02	Ses kapalıyken, çok iyi.
Oynanış	07	Tecrübeniz varsa, fena değil.
Ömür	06	Fanlar için birçok gizli karakter var.

Bu karakterlere olan sevgimizi neyin öldüreceğini merak ediyorduk biz de. SVC Chaos buna çok yaklaşıyor. Ahmet Dursun Capcom gitsin!

**4** / 10



# KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT

Daha güzel, daha hızlı ve tamamen 3D!



**Ç**ok tedirgindim. Ellerimin titremesinden, DVD'yi PS2'ye zor koydum. Başına "Street Fighter EX 3" gibi bir kaza gelecek diye çok korkuyordum. KOF'un çürümüş bir 3D halini de görmek istemiyordum açıkçası. Derken, son model bir giriş videosu ile karşılaştım. DualShock'u kapattım, titreme geçti.

Vay be! Saatler olmuş oyuna başlayalı. Korkularım yersizmiş. SNK zor bir şeyi başarmış: 2D'den 3D'ye, neredeyse taviz vermeden geçmiş! Bildiğimiz zincirleme KOF komboları aynen bu oyuna da çevrilmiş. Hem de çok sık animasyonlarla... Kyo'nun alevi daha alevli, Iori'nin zehri daha zehirli... Karakter çizimleri baştan aşağı yenilenmiş. Mesela Mai'nin saçları kısa artık (ışık efekti). Kyo ise, neredeyse Tekken'deki Jin kadar karizmatik.

Kostümlerde ve arka planlarda 3D'nin tüm nimetleri kullanılmış, arenalar genişletilmiş. Aynı Soul Calibur II'da olduğu gibi, rakibinize çevrenin yardımıyla hasar da verebiliyorsunuz. Rakip yere



düşüğünde vurabilmeniz gibi, havada da "counter" ataklara kalkabiliyor, değişik kombolar yapabiliyorsunuz.

Eğer yeni bir oyuncuysanız, Maximum Impact'e alışmakta zorlanacaksınız. Ancak daha önceki KOF'lardan tecrübeniz varsa ve seriyi seviyorsanız, bu oyun tam size göre. Yeni karakterleri, eğlenceli 40 görevi, saf KOF ruhu ile, bu oyun elinize yapışabilir. Bravo SNK!

■ **Volkan Turan**

PlayStation 2 KARAR

Grafik	08	Detaylı, hızlı ve "açık"!
Ses	07	Bağırıp çağrılar, meydan okumalar...
Oynanış	08	Daha fazla kombinun dışında, aynı.
Ömür	07	Kolay Story modu hariç, bol ekstralı.

Tekken ya da Soul Calibur gibi etkilemese de, "old-school" dövüş oyunlarının da 3D olabileceğine dair çok kaliteli bir örnek.

**7** / 10

PlayStation 2

**DETAYLAR**

DAĞITIM IGNITION

YAPIM SNK

FİYAT -

OYUNCU 1-2

WEB SİTESİ WWW.KOFMI.COM

60HZ MODU VAR

GENİŞ EKRAN VAR

SURROUND SES YOK

ONLINE YOK





# Haziran'da? 450\$'a?

Sony, Japonya'da 24 Aralık, Amerika'da 24 Mart'ta piyasaya çıkardığı PlayStation Portable'ın, yani PSP'nin Avrupa çıkışını erteledi. PSP, Avrupa'da 24 Haziran'da çıkacak. Fiyat konusundaysa hala farklı söylentiler var. Ama büyük ihtimalle, PSP'nin Avrupa'daki satış fiyatı 450\$ civarında olacak. Haziran ayında, belki de şimdiye dek yapılmış en iyi taşınabilir oyun konsolunu ellerimizde tutuyor olacağız. Peki, PSP'de hangi oyunları oynayabileceğinizi merak etmiyor musunuz?

(Çıkış tarihleri Avrupa içindir. Oyunların Türkiye'ye gelmeleri zaman alabilir.)





## Spider-Man 2

Başlamak için iyi bir yer. Ekran görüntüsünden anlayabileceğiniz gibi oyun Spider-Man 2'nin PS2 versiyonuna çok yakın. Bunun sebebi PSP versiyonunun her şeyiyle orijinaline yakın hazırlanması. Yine aynı şekilde ağınlara sallanarak şehri bir uçtan diğer uca dolaşacak, Doc Ock ve diğer manyak kötü adamlar topluluğunun çıkarttığı sayısız karışıklığı çözeceksiniz. Buna ek olarak, bu versiyonda PS2'de biraz dengesiz olan dövüş sisteminin de geliştirilmesi planlanıyor.



## Need For Speed Underground Rivals

PSP oyunlarının PS2'deki orijinaleri gibi olmayacaklarını, "fazla" değişeceklerini düşünüyor olabilirsiniz. Bunun sebebi PSP'nin daha küçük ve daha güçsüz bir sistem olması olabilir. Ama NFSUR işlerin hiç de sandığınız gibi gitmeyeceğini ispatlıyor. Geceyle hızla giderken ışık efektleri yine gözlerinizi alacak. Yeni Amerikan arabalarının oyuna ekleniyor olması da iyi haberlerden biri.



**Coded Arms**  
PSP için açıklanan ilk shooter oyunu. Silent Hill veya Resident Evil'i aratmayan karanlık ortamlarda ağır aksak ilerleyerek karşılaşacağınız düşmanları avlayacağınız Coded Arms kesinlikle beklemeye değer.

**TOCA Race Driver 2**  
Garip ama, TOCA Race Driver 2 neredeyse PS2 versiyonundan bile daha iyi görünüyor. Üstelik oyun wi-fi yarışları da destekliyor. Bu, seki arkadaşınıza karşı dolaşmış kablolarla uğraşmak zorunda kalmadan yarışabileceğiniz anlamına geliyor.





Çıkış: Belli değil

## Twisted Metal: Head-On

Araç savaşları ve heavy-metal müzikleriyle Amerika'da hayli popüler olan Twisted Metal da kiralık olarak PSP'de oynayacak; hem de sekiz kişilik wi-fi desteği avantajını kullanarak. Oyunumuz PSP'nin grafik kapasitesini fazla zorlamayacak, ama kendinize şu soruyu sormayı deneyin: Roketlerle rakiplerimi "pofuduk!" diye patlatırken bunu fark edebilecek miyim?

## Tony Hawk's Underground 2 Remix

Remix'te eski Tony Hawk oyunlarındaki kaykay alanları birkaç değişiklikle yeniden tasarlanıyor. Bunun yerine gerçek pistler temel alınarak inşa edilmiş dört alan olacak oyunda: Las Vegas, Atlanta, Kyoto ve bu ekran görüntüsünde gördüğünüz California'daki kaykay mecrası, Santa Cruz.

Tony'nin PS2'deki oyunlarında eksikliği hissedilen çok oyuncu seçeneği, PSP versiyonunda wi-fi fonksiyonuyla sağlanıyor. Dört kişilik mini oyunların yer aldığı Remix'te "çağın" sistemiyle başka oyuncular bulabiliyorsunuz.



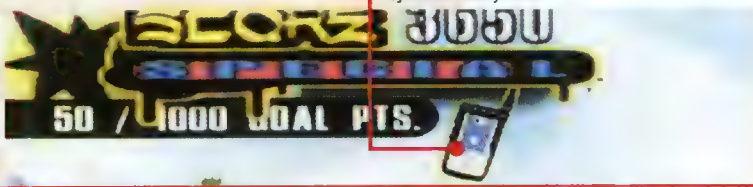
Çıkış: Haziran

## FIFA Football

EA, FIFA'nın PSP'deki oynanabilirliğini artırmak için epey çaba harcıyor. PS2'dekinden çok farklı bir FIFA'yla karşılaşmayacağız elbette, ama ufak değişikliklerle oyun gerçeğe daha fazla yaklaştırılabilir. EA aynı zamanda karmaşık menüleri ortadan kaldırarak "hızlı başlama" seçeneğiyle oyuncuların beklemeden maça başlamalarını planlıyor. Tarihteki unutulmaz maçları tekrar oynayabilecek, maçı istediğiniz bir durumda (mesela 10 kişiyle, 1-0 yenikken) başlatabilecek olmanız da cabası.

Remix'te basitleştirilmiş bir oynanış yerine, hareketlerinizi rahatça gerçekleştirebilmeniz için "ağır çekim" sistemi kullanılıyor. Böylece özellikle yapılması zor kanşık kombinasyonları daha rahat uygulayabiliyorsunuz.

PS2'deki THUG2'den de bir özellik alınmış. İçerisinde Sony Memory Stick olan bir dijital kameranız varsa, hafıza kartını PSP'ye takarak kamerayla çektiğiniz fotoğrafınızı karakterinizin suratına çarpabilirsiniz. Veya yapıştırmayı deneyin sadece.



Çıkış: Haziran





Çıkış: Haziran

## Tiger Woods PGA Tour 2005

Söyleyebileceğimiz tek şey, "muhteşem!". Şaka yapmıyorum tabii. Oyunda 12 saha, 20 oyuncu ve oyunları kaydeden bir "çok oyunculu kayıt tutma sistemi" var. Kaç kez bir kızı yenildiğinizi kontrol etmek ister misiniz? Hepsini burada! Tiger Woods'un klasik kontrol sistemi bile PSP'ye uyarlanmış (topa vurmak için golf sopasını analog joystick ile ileri-geri sallayabiliyorsunuz).



Çıkış: Haziran

## Dynasty Warriors

Japonya'da Pikachu'dan (seni seçtim Neo!) sonra ikinci sırada yer alan Dynasty Warriors da PSP'de oynayacağımız oyunlar arasında. PS2'dekinden farklı olarak, oyunun belki de abartılı olan "kes ve yapıdır" aksiyonu sadeleştiriliyor.

# PSP Parçaları

Daha küçük, daha estetik

### Oyun fiyatları

PSP'nin fiyatı bile tam kesinleşmedi. Ancak Sony'den aldığımız bilgilere göre Avrupa'daki PSP oyunlarının fiyatları 50\$ ile 80\$ arasında değişecek.

Check that you have all of the following items. If any items are missing, call technical support line at 1-800-345-7669 for assistance.

PSP™ system

Battery pack

AC adapter

AC power cord

Headphones with remote

Memory Stick Duo™ (32 MB)

Wrist strap

Pouch

Cloth

UMD software

### 32 MB hafıza

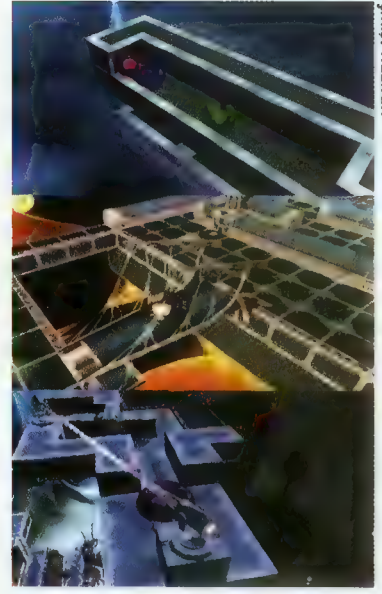
Amerika'da çıkan PSP'nin kullanma kılavuzuna bakılırsa, PSP standart olarak 32MB'lık bir "memory stick" ile gelecek. Bu durumda, eğer planlarda bir değişiklik olmazsa, Avrupa'da çıkacak olan PSP de; oyun dosyalarını, müzikleri, fotoğrafları ve videoları kaydetmeye olanak sağlayarak bu kartla birlikte satışa sunulacak.

### Oyun, set ve maç

Listemize arcade tenis oyunu Virtua Tennis'i de ekleyebiliriz. Oyunun planlanan çıkış tarihiyse diğer birçok PSP oyunu gibi, Haziran.

### PSP'de EyeToy?

Bu sadece EyeToy oyunlarını yapan Studio London'ın sözü. Peki, bu sistem nasıl çalışacak? Tahminimiz EyeToy kamerasının basit bir video kamera sistemi gibi kullanılabilecek olması. Kameranızı kullanarak çekim yapabilecek ve ardından bunları yazılımlar ile düzenleyebileceksiniz. Yoksa yakın bir zamanda bu konsolda Wishy Washy oynayabileceğimizi düşünmüyoruz doğrusu.



Çıkış: Haziran

### Mercury

Mercury, metalik bir sıvı damlasını karmaşık labirentler içerisinde kaydirdiğiniz yaratıcı bir bulmaca oyunu. PSP'yi eğerek damlanızı yönlendirmenizi sağlayacak olan bir sensör de oyunla birlikte gelecek.



Çıkış: Haziran

### NBA Street Showdown

Aslında basketbol oynamak için çizgilere, faullerle oyunun durmasına ve topa ihtiyacınız yok (top bizim, alıp gideriz). NBA Street V3, PS2'deki sayılı arcade basketbol oyunlarından biri. Ve bu oyun gerçekten eğlenceli. PSP versiyonu NBA Street Showdown'da ise hızlı üçe üç maçlar yapabilecek, mini oyunlar oynayabileceksiniz.



# TEBRİKLER 100! LEVEL'DASINIZ

Vogel Burda, 100. LEVEL 'da muhteşem hediyeler dağıtıyor

HER LEVEL  
BİR ŞANS!

MAYISTA  
HERKES BURDA!

LEVEL'in 100. sayısını alan herkese  
bir tam sürüm oyun dahil 3 CD!

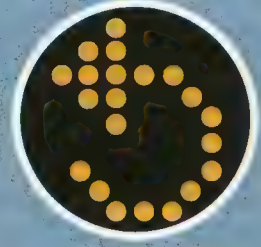


TÜRKİYE'NİN BİR NUMARALI VE EN ÇOK SATAN

OYUN DERGİSİ

LEVEL

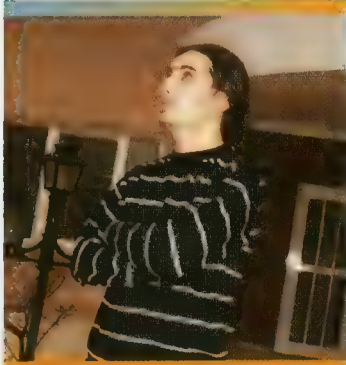




OYNADIĞINIZ OYUNLARI ATMAYIN, GELİN YENİDEN OYNATALIM, UĞUR?

## REPLAY'E HOŞ GELDİNİZ

İçeride tahmin ettiğinizden daha fazlası var. Bağımlılık yapabilir!



Zaman o kadar hızlı akıp gidiyor ki, biz sadece birer izleyiciyiz. Sayısız oyun gelip gidiyor, aralarında PS2'ye kanca atanları oynuyor, diğerlerini es geçiyoruz. Replay'deyse PS2'ye kanca atmış, hala oynanan veya "oynanması gereken oyunlar" hakkında yazıp çizecek, sizlere -büyük ihtimalle- bilmediğiniz ipuçlarını vermeye çalışacağız.

Bu sayımızda GTA: San Andreas, PES4 ve Mercenaries oyunlarından başladık. "Bilmeyen oyun" San Andreas'ta bilmediğiniz neler var neler yok, (bazen biz de şaşırmıyor değiliz) bir test yapalım. Evrenin en iyi futbol oyunu olan PES4 ile ilgili çok özel ipuçlarını ise önümüzdeki sayılarda da vermeye devam edeceğiz. Böylece yenemediğiniz arkadaşlarınızı yenip onları sinirlendirebileceksiniz. Ta ki onlar da bu sayfaları okuyuncaya kadar...

Siz sayfaları çeviredurun, ben de gelecek sayıya yeni ipuçları, yeni hileler hazırlamaya başlayayım. İyi seyirler...

**Dipnot:** Acil Servis'teki hemşirenin kim olduğunu sormayın, biliyoruz, çok cici kendisi, ama en az "San Andreas" kadar zor bir kız!

*V. Turan*

Volkan Turan,  
vturan@ps2dergisi.com

## MERCENARIES

ORTALIĞI DAĞITMAK MI İSTİYORSUNUZ?  
LÜTFEN BİZİMLE GELİN!

85



84

### GTA: SAN ANDREAS

Asla aklınıza gelmeyecek taktikler, ödülleri, gizler... Üşenmedik, araştırdık ve size sunduk.

86

### PRO EVO 4 SOYUNMA ODASI

Ronaldo'nun formsuzluğundan bıktınız mı? "PES4 moral sistemi" rehberine kesinlikle ihtiyacınız var.

87

### ACİL SERVİS

Oyunlarda sorun mu yaşıyorsunuz? Bir yerde mi takıldınız? Çok mu acil? Acil Servis girişi buradan...

88

### ONLINE İNCELEME

İmrendirmek gibi olmasın, Ratchet & Clank'ın online modunu oynadık, inceledik.

89

### LİSTELER

Oyun satışlarına göre hazırlanmış ilk 20'ye şöyle bir bakıyoruz.

90

### EN İYİ 100

Kaçırdığınız oyun varsa ve bunu telafi etmek istiyorsanız, bu listeyi dikkate alın.

92

### YOLDAKİLER

Beklediğiniz oyunun ne zaman çıkacağını merak ediyorsanız sizi sayfa 92'ye alalım.

84



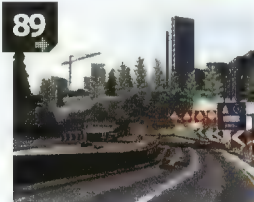
86



88



89





## GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

# TOPRAK SAVAŞLARI

## BAŞKA TOPRAKLARDA GÖZÜNÜZ VAR AMA ALAMIYOR MUSUNUZ? İŞTE YOL!

Grove Street Aile çetesinin baskısını oyunda iki noktada idare etmek zorundasınız: Los Santos'daki ilk bölümün (Doberman görevinden sonra) sonlarına doğru ve Tenpenny ile planlarınızın açığa çıkmasından (Grove 4 Life görevinden sonra) önce. Öncelikle saygı göstergesini (respect rating) %10'a yükseltmek için yeteri kadar toprak ele geçirmelisiniz (ayrıca oyunun sonunda Los Santos topraklarının %35'ini ele geçirmiş olmanız isteniyor). Ama başka birisinin topraklarını almak zor olabilir. Bu yüzden biz yanınızdayız, korkmayın. İşte size "gerilla" taktikleri...

### ÇATIŞMA

Çatışma başlatmak gerçekten kolay. Haritanız parlak-renkli dama

tahtası gibi olduğunda [1], imparatorluğunuzu kurma vakti gelmiş demektir. Ve bir savaş başlatmak için, sadece (Ballas için mor, Los Santos Vargos için sarı, Triads için kırmızı, Mafia için gri, Da Nang Thang için kahverengi ve San Fierro Rifa için mavi- GSF çetesinin de yeşil olduğunu hatırlayın) karşı çetenin elemanlarından birkaçını öldürün [2].

### AMA ÖNCE...

İlk olarak, çatışmaya tam donanımlı başlamalısınız. Bunun anlamı, çatışma bölgelerine gitmeden önce Ammu-Nation'a [3] gidecek olmamızdır. Bol miktarda zırh, el bombası ve silah alın. Keskin nişancı tüfeklerinden bahsetmiyorum, onlar zaman kaybı. Eğer alabiliyorsanız AK 47'yi veya M4'ü deneyin. Ya da Desert Eagle'ı bulun (Los Santos'un güney doğusunda Playa

Del Seville'deki küçük kumsala doğru ilerleyin ve küçük duvarın arkasına bakın).

### ÇIKIŞ KAPILARI

Çatışma, değişik yönlerden gelen adamlarla üç dalgaya ayrılıyor. Nereden geldiklerini, nereye saklanabileceklerini kestirmek için, gözünüzü radardan ve etrafınızdaki alandan ayırmayın. Bununla beraber en önemli şey, sağlığın ve kurşunların nereye yerleştirildiğine dikkat etmek (üstünüze gelenlerin çıktıkları yerler gibi) [4]. Bunlar hayatta kalmanızın anahtarları, özellikle de düşmanların daha kızgın olduğu mekan savaşlarında.

### ARKADAŞLARINIZI UNUTMAYIN

Tabii ki her sokak çatışmasında rahat olmak, arkadaşlarınızın arkasını koruduğundan emin olmaktan geçer [5]. Onlar kara gün dostu sonuçta. Birkaç sadık arkadaşla iyi ilişkiler kurup (dost topraklarda onlardan bolca bulabilirsiniz) onları savaşa almak oldukça yararlı olacaktır. Dürüst olmak gerekirse, arkadaşlarınız hiçbir zaman güçlü silahlar kullanıyorlar ve bir şekilde ölüp gidiyorlar (arabaların altında kaldıkları da oluyor). Ama kurşunları sizin değil de onların yemesi fena fikir değil mi?



İş başına! Daha yapacak çok şey var...

## LOS SANTOS

Güvenli lüks bir ev alın...



Los Santos'taki Mulholland bölgesini ele geçirin ve ekran görüntüsündeki evi bulun. Haritanın D5 tarafında ve oldukça kuzeyde. Bu yere 120.000\$ ödemenize değecek, çünkü tam dört araçlık büyük bir garajı var.

## THE BADLANDS

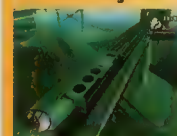
RS Haul görevini tamamlayın...



Tanker Commander görevini bir kez tamamladığınızda RS Haul taşımacılık görevleri açılacaktır. Bu görevlerin bazıları fazla paranızın gitmesine neden olsa da, bazıları da Badlands görevinin başında sizden alınan silahları geri veriyor.

## SAN FIERRO

Bir tren kaçıran...



Yay-Ka-Boom-Boom görevini tamamlamak koşuluyla, herhangi bir istasyondan yük treni kaçırabilirsiniz. Bunlardan en kolayı Cranberry istasyonunda olan. Köşelerde ve her demir yolunun "sarı" işaretinde, zamanında hızınızı düşürün.





## MERCENARIES

İşinizi biraz kolaylaştırmak için bölüm bölüm hazırladığımız bu tavsiyeler kazanmanızı sağlayacak.



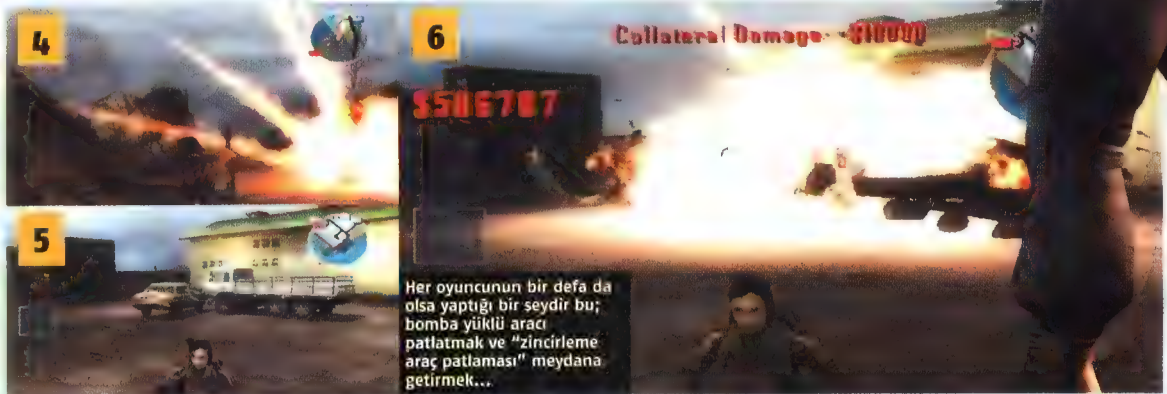
### BOMBA İCAT OLDU, MERTLİK BOZULDU

İşte size askeri okullarda bile öğretmedikleri bir hile. Eğer bir savaşa girip asker temizleme operasyonu yapmak istiyorsanız, yapabileceğiniz en iyi şeylerden biri keşif aracını C4 kullanarak muhteşem bir bomba aracına dönüştürmek.

İlk başta elinizde hiç bomba yok. Bu yüzden içinde C4 bulunan bir paket bulun [1]. Bu bomba temel pakette bile bulunabilir, elde etmek zor değil. Şimdi keşif aracını kapın ve seçtiğiniz bölgeye doğru ilerleyin [2]. Yakına geldiğinizde dışarı atlayın, aracın arkasına çıkın (©'yi kullanarak) ve C4 bombasını kurun

İşte burası en heyecanlı kısım. Araca yeniden bindikten sonra ister ilerleyip aracı park eder, dışarı çıkar ve düşmanın aracı ezmesi yakinen R1 ile bombayı patlatırsınız; ister araçla hızlanıp tam hedefe gelmeden kendinizi atarsınız. Başka bir taktik ise gözlem aracını bir yokuşun başına park etmek, aşağı kaymasını beklemek ve barutu ateşlemek. Her iki yolla da bu taktik bir C4'ün veya bir aracın patlamasının yaratacağı etkiden fazlasını yaratıyor.

Bunu farklı araçlarla ve farklı büyüklüklerdeki çarpışmalarda da deneyin. Ya da birçok çeşit aracı arka arkaya dizin ve ortadakinide bombayı patlatın. Bu, Kenan Doğulu'nun da zamanında dediği gibi "Yakarım Roma'yı da yakarım!" dedirtiyor



## THE DESERT

Uçuşun yasak olduğu bölgeye gizlice girin...

Hazırlığınızı yapın, bir uçak kaçırın ve direk uçuşun yasak olduğu bölgeye doğru dalışa geçin. Anında dört ya da beş yıldıza maruz kalacaksınız. Yere çakılmadan önce, paraşütünüzle karmaşanın içine atlayın. C şimdi herkese karşı tek.

## LAS VENTURAS

Tüm nalları toplamak...

Bu biraz süre alabiliyor, ama oyunu %100 bitirmeniz için gerekli. Bunun yanında, kumarhanelerdeki şansınızı da artırıyor. Tüm nalları gösteren el haritasına ulaşmak için: [ftp.futurenet.co.uk/pub/dailyradar/misc/gta\\_lv\\_horse.jpg](ftp.futurenet.co.uk/pub/dailyradar/misc/gta_lv_horse.jpg)



Profesör Andreas Sandım, San Andreas'la ilgili soruları cevaplıyor...

S. Las Venturas'ta takılmış bulunmaktayım. Oyun, "Green Goo görevini bitirmemi" söylüyor, ama onu hiçbir yerde bulamıyorum. Ne yapmalıyım?  
C. Uçuş pistine geri dön. Green Goo (The Truth görevinin uçuş görevlerinden ikincisi) burada aktif oluyor (ayrıca aşağıdaki Las Venturas kutusuna göz atabilirsiniz).

S. Yanılmıyorsam oyunda sadece bir özel bisiklet var ve ben de bunu arıyorum. Nerede bulabileceğim hakkında bir fikriniz var mı?  
C. Bahsettiğin bisiklet NGR-500. San Fierro's Easter Basin'in (büyük ihracat/ithalat gemi ve vincinin hemen yanında) içindeki kapalı havuzun orada. Bisikleti çalmak yarış görevini beraberinde getiriyor, ama acelen varsa bu görevi görmezden gelebilirsin.

S. Manhunt'taki karakterin Badlands yakınlarında dolaır halde görülebildiği doğru mu?  
C. San Andreas'ta; koca ayak, UFO'lar, psikopat katiller olduğuna dair bin bir çeşit söylenti dolaır duruyor Internet'te, ama bunların hiçbirisi doğruluk payı taşıyor. Hayal kırıklığına uğrattıysam üzgünüm.

S. San Fierro ve Las Venturas'taki hırsız kamyonlarının nerede olduklarını söyler misiniz?  
C. Los Santos'daki evleri yalnızca, Los Santos spor salonunun hemen güneyinde bulabileceğin Boxuile ile soyabilirsiniz.



## PRO EVOLUTION SOCCER 4

# SOYUNMA ODASI

**YILDIZ OYUNCULARIN DURUP DÜRURKEN BERBAT OYNAMASINA ANLAM VEREMİYOR MUSUNUZ? NASIL BAŞA ÇIKACAGINIZI BİLMEK İSTİYORSANIZ, VOLKAN'I DİNLEYİN.**

Ya hocam penaltı değil vallahi! Yalan mı söylüyorsunuz?!



PES'te hala karşına çıkıp da moral sisteminin olmadığını savunan arkadaşlarla karşılaşıyorum. Bazen kendimi Jaws filmindeki polis şefine benzetiyorum. Şehir sakinlerine denizde bir köpek balığının olduğunu söyleyip onları kurtarmaya çalışsam da milletin gülüp yüzmeye devam etmesi gibi bir şey bu da. Ama bana inanın, "o" gerçekten var!

### NEDİR?

**X** PES4'te oyuncularınız maçın gidişatından etkileniyorlar. Diyelim ki bir anda 2-0 öne geçtiniz. Göreceksiniz ki, 2-0 öne geçtikten sonra oyuncularınız 25 metreden bile kaleye çok sert ve etkili vuruşlar yapabilecekler. Ancak 2-0 yenik duruma düşerseniz, paslarınız yerini bulmayacak, yavaş koşacak ve Ahmet Dursun gibi şut çekeceksiniz. PES4'ün yapımcısı Shingo Takatsuka'ya

sorduğumuzda "Oyunda gerçekten bir moral sistemi var mı?" diye, aynen şöyle demişti bize: "Takımınızın kendi sahasında oynamasıyla ile deplasmanda oynaması arasında büyük bir fark var."

### NEDEN ÖNEMLİ?

**X** Teorimi kanıtlayacak ufak bir testim de var. Brezilya ile oynayın, eğer maç 2-0 veya daha farklı bir skorla aleyhinize dönerse, futbolcularınız aileleri kaçırmış ve kendilerinden fidye isteniyormuş gibi (senaryo yazdım iki dakikada) oynayacaklar. Bu etkilenme olayı biraz da RPG oyunlarındaki sisteme benziyor, özellikle de mentality (zeka), teamwork (takım çalışması) ve consistency (tutarlılık) kriterleri... Fark edeceksiniz ki Ronaldo'nun zekası ve takım çalışması 75'e 70, oysa Fransa'dan Zidane'nin 80'e 80. Futbolda bunun anlamıysa kısaca şu:

"Brezilya, bireysel açıdan harika bir oyun ortaya koyabilir. Ama işler yolunda gitmezse, takım, skor ne olursa olsun hala cesurca oynayan takımlara nazaran daha çabuk PES edecektir."

### NE YAPILABİLİR?

**X** Moral sisteminin ne kadar "moral bozucu" olduğunu, oyuncunuz birdenbire sorumsuzlaşınca anlayacaksınız. Topu karşı takıma verecek, kolay gol pozisyonlarını değerlendiremeyecektir (gol kaçırdıktan sonra elleriyle kafalarını tutup sinirlenen oyuncular, anlayın ki moralsizler). Bu moral sisteminden kaçış olmadığı gibi, sistem yenme şansınızı da artırabilir.

### SORUSU OLAN...

**Dergimizin uzman kadrosundan PES4 ile ilgili en sert sorulara cevaplar... Abanmak yok!** Benim basım ara paslarıyla belada. En baslarda PES4'ün -bu açıdan- daha kolay olduğunu söylesem de, şimdi gördüğüm o ki, paslar doğrudan defans oyuncusuna gidiyor. Bana yardım edin! Ali Murat, İstanbul  
Volkan: Ara paslarla ilgili en pratik yol, ellerinizi gamepad'den çekmek ve sadece tuşuna basmak. Eğer zamanlama doğruysa, top oyuncunuza gidecektir ve bu size pas/şut için ekstra bir zaman kazandıracaktır.

**PES4'te neden kendini yere atma tuşu yok? Sadece hayal edin: Dünya Kupası fin- alindeyiz. Uzatma dakikaları ve maç 0-0. Ceza sahasındayız. Kendimizi ustaca yere atıyor ve istee, penaltı! Zalimce olsa da futbolun içinde olan bir şey. Yılmaz Döngü, İzmir**  
Volkan: Kendini yere atma tuşu PES'e ters düşen bir şey. Zaten bu bir hile. Eğer penaltı kazanmak istiyorsanız, ceza sahası içinde rakibe yakın oynayarak zaman geçireceğiniz ve birinin çift almasını bekleyin. Bir yandan da topu sümeye çalışın. Yoksa Fırat bizi nasıl yeniyor sanıyorsunuz (5-0, 6-0, 7-0 vb - FA).

**İmdat! Arkadaşımı sırf bu yüzdən dövmek istiyorum; duran toplardan, özellikle serbest vuruşlardan o kadar güzel gol yiyorum ki, sormayın. Bu kadar kolay yemeyi önlemenin bir yolu var mı? Kaan Çelik, İstanbul**  
Emin: Birinci yol: Rakibin kaleyi direk gördüğü serbest vuruşlarda, defanstan bir oyuncunu geriye çekip kaleye yaklaştıra ve golü yiyebileceğin yeri kapa (ki bunu yapmak PES kuralları gereğince dergide yasak - FA). Oyuncun ne olursa olsun o topa kafa vuracaktır. İkinci ise: Gelecek sayıda...

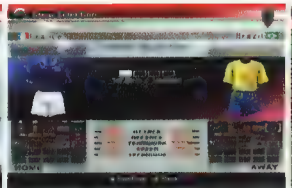
### MORAL TAVSİYELERİ

Bozma moralini koçum benim!



#### KENDİ SAHANIZDA OYNAYIN

Her zaman kendi sahanızda maç yapmaya çalışın. PES4'ün yapımcısı Shingo'nun itirafına göre, ev sahibi olan takımın oyuncusuna daha kolay penaltı veriliyormuş.



#### DENGELİ TAKIMLAR

Seçeğiniz takımda; takım çalışmasının, tutarlılığın ve zekanın yüksek olması önemli. Uluslararası takımlar içinden bu özelliklere sahip olan en iyi takımlar; Almanya, Fransa ve Portekiz'dir.



#### SALDIRIN SALDIRIN SALDIRIIM!

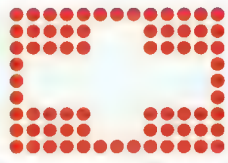
Eğer Brezilya'yı ya da başka bir morali çökmüş bir takım seçmişseniz, 2-0'ın altına düşmeden taktik ayarlarınızı "all-attack"e, yani "tam atak"a çevirin.



#### GOLÜ DÜŞÜNÜN

Moral düşüken yapabileceğiniz tek şey sadece sonuca odaklanmaktır. Uzun hava toplarını ya da çapraz pasları denemeyin, garanti paslarla ilerleyin. Eğer bir gol bulursanız, oyuncularınız anında canlanacaktır.





# ACİL SERVİS

SU HEMŞİREYİ AYRI BİR YERE KOYALIM DA SİZE YARDIM EDELİM...

**OKTOR'UN  
KURALLARI!**

Maalesef sorularınızın cevaplarını telefonla veremiyoruz.

## VAKA BİR

**AHMET İPEK, İSTANBUL**

**Hasta:** Commandos 2: Men Of

Courage oynuyorum ve ikinci eğitim görevinde takıldım. Tank ortaya çıkıp adamlarımı yok edene kadar hiçbir problem yok. Onun hakkından gelmek için neler yapmalıyım? Yoksa tank dokuz canlı mı?

**Doktor:** Korkma evlat! Az önce ordudan arkadaşları aradım, senin işi hallettim. İş asker dolu olan binayı temizledikten sonra, bir sandık bulmak için etrafa şöyle bir göz at. Sandıkta işine yarayacak birçok eşya bulacaksın; bunlara anti-tank bombaları da dahil. Sadece yolun sonuna, tankların çıktığı yere doğru ilerle ve bombaları zırhlı tümen gelmeden kurduğunu emin ol.



Tankı gördünüz mü? O sizi görmeden işini bitirin!

## SIRADAKİ

Bir bölümde mi sıkıştınız? Acil bir hileye mi ihtiyacınız var? O zaman buraya bakın!

### YAYA

**GTA:** San Andreas oynarken devamlı aracımı patlatıp duruyorum. Hızlı bir şekilde şehre gidebilmem için bir hile var mı?



### TEDAVİ

Bir jet-pack işe yarar değil mi? Oyun içinde şu aşağıdaki kodu girerseniz, ayaklarınız yerden kesilecektir: (Sol, Sağ, L1, L2, R1, R2, Yukarı, Aşağı, Sol, Sağ)

### TAM KONTROL

**Hitman Contracts'taki** her silahı almak istiyorum, ama tüm bölümlerde Silent Assassin seviyesine ulaşamıyorum. Bana yardım edin!



### TEDAVİ

Oyundaki tüm silahları açmak için Training bölümünde şu kodu girin: (R2, L2, Yukarı, Aşağı, X, L3, O, X, O)

## VAKA DÖRT



İşte bulunamayan gag'lar (şakalar).

**MAHMUT ZEYNEL, İSTANBUL**

**Hasta:** İmdat! The Simpsons: Hit & Run'da takıldım. Oyunu yıllardır oynuyorum ve bitirmek üzereyim. Beni durduran tek şey, üçüncü ve altıncı bölümlerdeki bütün gag'ları (şaka) bulamamak.

**Doktor:** Üçüncü ve altıncı bölümlerde: Androids Dungeon'da radyoaktif adam ve robot; Kamp Krusty'de domuzun kafası ve bayrak direği; Observatory'de alarm, ampul, teleskop, "frinkiac" makinesi; Squidport Sign'da tabelanın yanındaki gemi, geminin içindeki vinci; Wall E'de sansarlar, top girintisinin yanındaki tuş. Sadece üçüncü bölümde: The Funland Arcade Dumpster. Yalnız altıncı bölümde: The Noiseland Arcade Dumpster. ■

## VAKA İKİ

**ÖĞÜZ ŞENSOY, İZMİR**

**Hasta:** Benim derdim Final Fantasy X-2 ile ilgili, büyük korkunç çekiyorum. Gippal'ın küresi hariç bütün hazine ürelerini topladım. Her yere baktım, bir yığın insanla konuşum ama onu bir türlü bulamadım. Bu küre kimin elinde ve nerededir?

**Doktor:** Gippal'ın küresi dördüncü bölümde, Mi'ihen Highroad'da, Rin'e araştırmalarında yardım ettikten sonra bulunabiliyor. Ekstra olarak gizli bir küre daha var; Awesome Sphere. YLS-Zero'yu yendikten sonra bunu alabiliyorsun.

Gippal'ın küresini merak edenler bu bölüme...



## VAKA ÜÇ

**CENGİZ KOÇARSLAN, İSTANBUL**

**Hasta:** PS2'miz DVD'leri okuyamıyor.

Merceği temizlemek için birkaç şey kullandık, ama tahmin edeceğimiz gibi sonuç hüsrana. Tek çaremiz yeni bir makine mi almak, yoksa tamir etmek için yapabileceğimiz başka bir şey var mı?

**Doktor:** Aceleci davranarak yeni bir konsola para vermeyin. Bir ihtimal var: Merceğin çizilmiş veya yerinden oynamış olması (PS2'nize hak ettiği gibi davranıyorsunuz değil mi?). Neyse ki, nispeten kolayca düzeltilebilir. Hemen PS2'nizi aldığınız yere gidin. Garanti kapsamındaysa ücretsiz, değilse bir Sony Yetkili Servisi'nde sorununuzu kolayca halleder, oyun oynamaya devam edersiniz.

## EV TEDAVİSİ

**ERMAN GÜNCAY, İSTANBUL**

**Soru:** Jak 3'te oyunun sonundayım ama son deviyemiyorum. Ne yapabilirim?

**Cevap:** En başta, aracınla radarda gördüğün tüm kırmızı noktaları (robotun ayaklarındaki parıltılar) vurmalsın. Suya girmemeye çalış. Daha sonraki bölümde, yerdeki robotun üstüne tırman, toplu zarar veren silahı kullan.

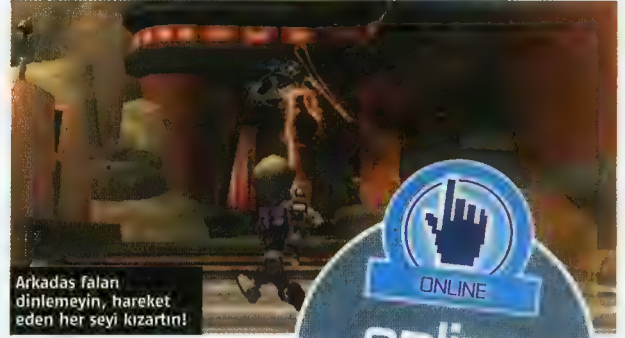
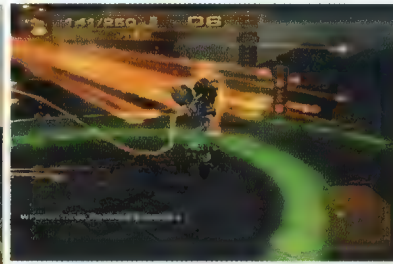




HILE	ACIL SERVİS	ONLINE	LİSTELER	EN İYİ 100	YOLDAKİLER



Tek gözü olduğuna bakmayın, turnayı retinasından vurabilir o silahla.



Arkadaş falan dinlemeyin, hareket eden her şeyi kızartın!



**PUAN** 9/10  
**MAX. OYUNCU SAYISI** 8  
**CHAT** VAR  
**KULAKLIK DESTEĞİ** VAR  
**ONLINE HARİTA/BÖLÜM** 10  
**MODLAR** SIEGE, DEATHMATCH, CAPTURE THE FLAG

## RATCHET & CLANK 3

### ONLINE MI? DOĞRU SAYFADASINIZ!



PS2, "online olduktan" bu yana birkaç terk edilmiş server'dan daha fazlasını bulamamıştık. Bu yüzden R&C3 aracılığıyla ortam oluşturup kaynaşan bir grup oyuncu keşfetmek güzel bir duygu. Bu grup oldukça arkadaş canlısıydı da. Yine de oyuna hemen giremedim. Yalvardım, yakardım, salto falan attım, ancak teklifimi kabul ettiler. Hırs yaptım, hepsini ezcektim.

Neyse, şimdi oyunun online versiyonunun nasıl olduğuna şöyle bir göz atalım. Temelde üç oyun modu bulunmakta: Deathmatch, Capture the Flag ve Siege. Deathmatch'deki tek amaç, -tahmin edebileceğiniz gibi- gördüğünüzü öldürmek. En çekişmeli sahneleri de bu modda yaşayacaksınız. Capture the Flag'de oyun iki rakip takıma ayrılıyor ve karşı takımın bayrağını kapıp kendi bölgenize götürmeye çalışıyorsunuz. Burada çok iyi bir takım çalışması gerekiyor kesinlikle. Siege ise biraz daha strateji gerektiren bir mod. Hem üssünüzü koruyor, hem de karşı üssü değişik yollarla ele geçirmeye çalışıyorsunuz. Toplam beş şehir (Veldin, Aquatos, Aridia, Novalis, Tyhrranos) ayrılan 10 haritada R&C3'teki en iyi sekiz silaha ulaşabiliyorsunuz. Ana oyunda, karşılaştığınız karakterler dahil 20 adet seçebileceğiniz görünüş var. Chat ve kulaklık yardımıyla diğer insanlara soru sorabilir, kaynaşabilir veya klanınızı genişletebilirsiniz. Canınız bunlarla uğraşmak istemiyorsa, "İki kışıp çıkayım" diyorsanız da, Quick Mod'u deneyin. R&C3 Online'ın grafikleri normal oyundan farksız. Saatlerce oynamama rağmen bir nebze

olsun yavaşlama ya da "lag" hissetmedim. Çatışma sahneleri olabildiğince hızlı ve renkli. R&C3 online'ı yeni yeni oynuyorsanız ve devamlı yeniliyorsanız bunu kafanıza takmayın. Online'a ısınmak zaman alıyor. Ana oyunu bitirmiş olmanızda hiçbir şeyi değiştirmiyor. Bakın iki saatir yeniliyorum, kızıyor muyum? Sadece yanımdaki yastığa kafa atıyorum (ki canım acımasın) arada bir, o kadar.

Peki, hiç mi kötü yanı yok online versiyonun? Maalesef var. Bölüm tasarımları biraz boş. "Birini bulayım da öldüreyim!" deyip aramaya başladığınızda, uzunca bir süre aylak aylak dolaşıyorsunuz. Tek kişilik oyundaki araçlar burada da var, bu kulağa

hoş gelebilir, ama hafif siddette geçen çatışmalarda bu araçlar dengeyi bir hayli bozmuş. Sonuç olarak, eğer online oyunları oynayabiliyorsanız ve R&C 3 Online'ı es geçtiyseniz, üzülmeniz, ağlamanız ve benim yaptığım gibi yastığı yumruklamanız lazım (ki canınız acımasın). ■ Volkan Turan

#### KARAR

Zengin tek kişilik oyun... Maalesef var. Bölüm tasarımları biraz boş. "Birini bulayım da öldüreyim!" deyip aramaya başladığınızda, uzunca bir süre aylak aylak dolaşıyorsunuz. Tek kişilik oyundaki araçlar burada da var, bu kulağa



Metropolis haritası... Sert kışırmalar için iyi bir terçh.



# LİSTELER

RPS2D LİSTESİ YAYIN HAYATINA BAŞLIYOR!

HANGİ  
OYUNU  
ALDIĞINIZI  
BİLİYORUZ!

## İYİ VE KÖTÜNÜN SAVAŞI!

Kötü oyun yoktur, az satan oyun vardır!

Çelişkiye son! "En fazla satan oyunu almalıyım!", "Ama The Sims hala listede! Vazgeçtim!" diye tırnaklarınızı yemeyeceksiniz artık! Orijinal oyun satışlarına göre düzenlenen ELSPA listesinde aradığınızı bulacaksınız!

Gelmiş geçmiş en iyi oyunlardan biri olan GTA: San Andreas tabii ki en çok satan oyunumuz. Buna hiç şaşırmadık, şaşırmayız da, ama küme düşme hatunda ilginç gelişmeler yok değil. FIFA 2005'in PES4'ü geçmiş olması şaşırtıcı. Hayır, tabii ki şike yok. Bunun tek açıklaması var: Konami'nin Avrupa pazarındaki etkisizliği. The Urbz'un bu kadar az satması da bizi şaşırtmıyor değil. Çok değişken bir liste karşınızdaki. Her an her şey olabilir. Gelecek sayıda aynı yerde, aynı saatte buluşalım. Gece 12'yi geçirirseniz eğer, listedeki 20 oyun da The Sims'e dönüşecek.

### İNANILMAZ MI? EMİN MİSİNİZ?

The Incredibles'in bu kadar yukarıda olmasına şaşırmadık değil. Çünkü kendisi bu listedeki en kötü oyun! Evet evet, en kötüsü! Buna rağmen Killzone ve Burnout 3'ün üstünde (aşağıya bakın). Filmi ruhumuza sahip olabilir, ama oyunu asla!



### YOKUS AŞAĞI?

Burnout 3: Takedown'ın listede alt sıralarda olmasını kaldıramıyoruz. Bu kadar iyi bir oyunun burada olmaması gerektiğini düşünüyoruz. Ama biz, çevreye verdiğimiz geçici rahatsızlığa aldırmadan gürültüyle sürüşümüze devam edeceğiz.

## EN ÇOK SATAN 20 OYUN

Oyun Adı	Yayıncı	Puan
1 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS	ROCKSTAR	10/10
2 NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	8/10
3 FIFA FOOTBALL 2005	EA	8/10
4 PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	9/10
5 PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	10/10
6 THE INCREDIBLES	THQ	6/10
7 WWE SMACKDOWN! VS RAW	THQ	8/10
8 CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	8/10
9 KILLZONE	SONY	9/10
10 THE LORD OF THE RINGS: THE THIRD AGE	EA	7/10
11 EYETOY PLAY 2	SONY	8/10
12 THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	8/10
13 TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	9/10
14 SEGA SUPERSTARS	SEGA	8/10
15 COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	9/10
16 STAR WARS: BATTLEFRONT	LUCASARTS	7/10
17 RATCHET AND CLANK 3	SONY	9/10
18 BURNOUT 3: TAKEDOWN	EA	10/10
19 THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	8/10
20 GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	6/10

## GEÇEN AY NE OYNADIK?

### FIRAT

- 1 GTA: San Andreas
- 2 Pro Evolution Soccer 4
- 3 Katamari Damacy
- 4 Gran Turismo 4
- 5 Silent Hill 4



### HASAN

- 1 Pro Evolution Soccer 4
- 2 MGS3: Snake Eater
- 3 Bloodrayne 2
- 4 Need For Speed: Underground 2
- 5 NBA Live 2005



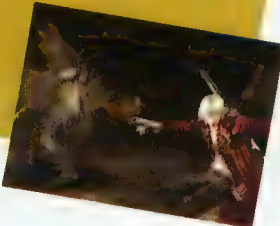
### VOLKAN

- 1 Project: Snowblind
- 2 Viewtiful Joe 2
- 3 Pro Evolution Soccer 4
- 4 Street Fighter III: Third Strike
- 5 Constantine



### TUNA

- 1 Tekken 5
- 2 Devil May Cry 3: Dante's Awakening
- 3 NBA Street V3
- 4 Fight Night Round 2
- 5 Cold Fear



### EMİN

- 1 Tekken 5
- 2 Gran Turismo 4
- 3 Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- 4 Pro Evolution Soccer 4
- 5 GTA: San Andreas





# EN İYİ 100

NE YAPIN, NE EDİN, BU OYUNLARI MUTLAKA OYNAYIN!

## BU AY

Gördüğünüz listede sadece güçlü olan oyunlar hayatta kalabilir. Her yeni sayıda bu listeye girecek ve çıkacak oyunlar olacak. Yeni gelenleri karşılayacak, "Hoş geldin" diyecek, gidenleri ise... Kısaca satacağız. Ama bu demek değildir ki listeden çıkan oyunlar değersizdir. Evet, 100 oyunumuz emrinize amadedir! Sağdan say!

	<b>ACE COMBAT: SQUADRON LEADER</b> BRONZ "It dalaşı" mı yapmak istiyorsunuz? Squadron Leader'ı deneyin! DVD'DE
	<b>ARMORED CORE 3</b> Dev robotları yönetmeyi seviyorsanız fazla seçeneğiniz yok.
	<b>BEYOND GOOD &amp; EVIL</b> BRONZ Rayman'ın yaratıcısından her şeyiyle orijinal bir platform oyunu.
	<b>BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON</b> BRONZ Point&click adventure'dan aksiyon/adventure'a...
	<b>BURNOUT 3: TAKEDOWN</b> ALTIN Şaşırtıcı derecede hızlı ve güzel
	<b>CALL OF DUTY</b> BRONZ Rusya, Almanya ve Afrika'yı kapsayan çok iyi bir İkinci Dünya Savaşı shooter'ı.
	<b>CAPCOM VS SNK 2</b> BRONZ Yaşlı iki devin kaptığı bir dövüş oyunu. Ken, Iori'ye karşı...
	<b>COLIN MCRÆ RALLY 2005</b> GÜMÜŞ Dag bayır demeden McRae ile ortalığı tozu dumana katın.
	<b>COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE</b> BRONZ Gerçek zamanlı, detaylı ve gerilimli bir WW2 stratejisi.
	<b>CONFLICT: DESERT STORM II</b> BRONZ 90'larda geçen iyi bir taktik aksiyon...
	<b>DANCING STAGE MEGAMIX</b> Dans pad'iyle oynarsanız eğlencesi katlanıyor.
	<b>DARK CHRONICLE</b> GÜMÜŞ Güzel ve sürükleyici bir RPG.
	<b>DEAD OR ALIVE 2</b> Taktik ağırlıklı "zengin" bir 3D dövüş oyunu.
	<b>DEF JAM VENDETTA: FIGHT FOR NEW YORK</b> BRONZ Hey adamım! Amerikan Güreşi yapalım! Yea?
	<b>DEUS EX</b> GÜMÜŞ Birçok tür ile harmanlanmış bu FPS, hala hitler arasında.
	<b>DEVIL MAY CRY</b> GÜMÜŞ Usta Capcom'dan klasik aksiyon oyunu.
	<b>DYNASTY WARRIORS 4 XTREME LEGENDS</b> Derin, detaylı, samuray, strateji, aksiyon...
	<b>EVERQUEST ONLINE ADVENTURES</b> BRONZ Devasa RPG oyunlarına giriş yapmak için bir bahane!
	<b>EYETOY PLAY 2</b> BRONZ TV'nin karşısına geçin ve ekranı iyi takip edin, eğlenin.

	<b>FIFA FOOTBALL 2005</b> BRONZ Daha çok lisans, daha sağlam bir oynanış ve First Touch sistemi.
	<b>FINAL FANTASY X-2</b> GÜMÜŞ FF'yi dışlarla oynamak nasıl bir şey mi? Cevabı burada!
	<b>FORBIDDEN SIREN</b> GÜMÜŞ Gizlilik temalı, iç gıcıklayan mekanlarda geçen bir korku adventure.
	<b>FREEDOM FIGHTERS</b> GÜMÜŞ Kuşatılan New York'ta geçen, bağımlılık yaratan akıcı bir taktik/aksiyon.
	<b>FREQUENCY</b> BRONZ Oyuncular ve "clubber"lar için ritim/aksiyon oyunu. Ha?
	<b>GITAROO MAN</b> BRONZ PaRappa ve Van Hellen karışımı bir gitar çalma macerası. İlginç!
	<b>GRAND THEFT AUTO DOUBLE PACK</b> ALTIN 2 süper oyun aynı DVD'de.
	<b>GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS</b> ALTIN Vice City'den kat kat büyük. Gelmiş geçmiş en "büyük" oyun.
	<b>GRAN TURISMO 3: A-SPEC</b> GÜMÜŞ Tartışmasız en iyi yarış oyunu. Kesinlikle edinin.
	<b>HALF-LIFE</b> GÜMÜŞ Leyveli profesör Freeman ile tanışmayan kalmadıysa, buyurun.
	<b>HERDY GERDY</b> BRONZ Denenmeye değer bir 3D çizgi-filmsi macera.
	<b>HITMAN: CONTRACTS</b> BRONZ "Ben suikastçıyım, hür yaşamım ve ke! ölümlü!" diyenlere...
	<b>ICO</b> GÜMÜŞ Diğerlerine hiç benzemeyen "büyülü" bir aksiyon/adventure.
	<b>I-NINJA</b> BRONZ Herkes için eğlenceli ve komik bir oyun.
	<b>JAK AND DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY</b> GÜMÜŞ Crash'ın yapımcılarından harika bir platform oyunu.
	<b>JAK II: RENEGADE</b> GÜMÜŞ Jak geri döndü; daha olgun, daha bilgili ve -en önemlisi- daha iyi.
	<b>JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING</b> GÜMÜŞ 007 en sonunda hak ettiği yerde. Şaşırtacak kadar iyi.
	<b>KILL SWITCH</b> BRONZ Eğlenceli ve kaliteli bir aksiyon.
	<b>KILLZONE</b> GÜMÜŞ Konsolunuzu her daim işgal edecek, inanılmaz bir FPS.

## EĞER...

Sadece bu şekilde yaşatabileydik.



**En iyisi için... Hayat**  
**GTA DOUBLE PACK**  
İtiraf edin, hayat bazen sıkıcı olabiliyor. Uyan, işe git, ye-iç, uyu, başa sar, bunları tekrar et ve öl. GTA DP ise size hayallerinizi gerçeğe çevirmeyi teklif ediyor (Vanilla Sky?). Para, kadınlar, eğlence ve çok sayıda araç... Kısacası dünya sizin! Buraya yazı yazmak (öhm), Pazartesi sabahının buhranı, hiçbir yok.



**En iyisi için... Arabalar**  
**GRAN TURISMO 3: A-SPEC**  
PS2'nin ilk GT'si olmasının yanında çok sayıda arabasıyla da dikkatleri üstüne çekiyor. Harika grafikler, müzikler, motor sesleri, pistler, modifiye parçaları, zorlu ve uzun parkurlar... Derken alımınızın başınızı göçüp gitmişsiniz. Bir de GT4 çıktı başımıza. Yeni kurtulduk bu ikisinin etkisinden.



**En iyisi için... Futbol**  
**PRO EVOLUTION SOCCER 4**  
Bu oyundan sonra bir şeyi fark ettik: Kanepenin üzerine öylece uzanıp cipsimizi yiyip, içeceğimizi içip, Dünya Kupası'nda da "Türkiye! Türkiye! Türkiye!" diye bağırırmaktansa daha güzel bir şey varsa o da, istediğimiz bir takımla PES4'te güzel goller atmaktır. Maçtan sonra kendinizi basın toplantısı düzenlerken bulursanız, şaşmayın.

## EN İYİ 100 OYU. ANAHTARINIZ

### ALTIN

Görülmesi ve bulunması çok zor. Kusursuz oyunlara verdiğimiz ödül (10/10).
























### GÜMÜŞ

Kesinlikle oynamanızı tavsiye ettiğimiz sağlam oyunlara verdiğimiz ödül (9/10).
























### BRONZ

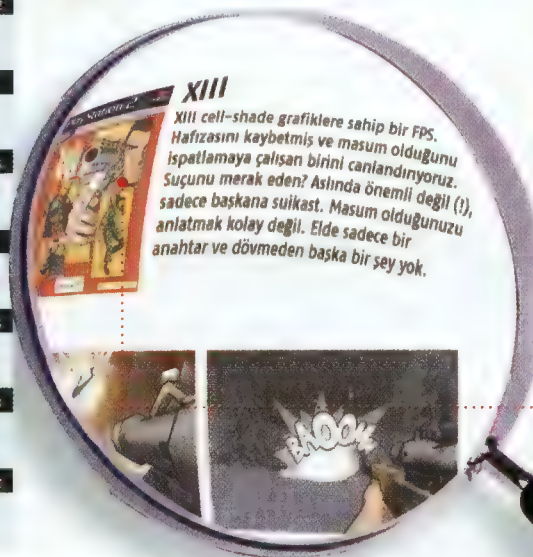
Çok az kusuru olan oyunlara verdiğimiz ödül (8/10).



	<b>KINGDOM HEARTS</b> <small>BRONZ</small>	Disney ve Square ultra sevimli bir RPG için buluşmuşlar. Ve...
	<b>LEGACY OF KAIN: DEFIANCE</b> <small>BRONZ</small>	Bu vampir kan ziyafetinin -simdilik- en iyi bölümü.
	<b>MADDEN NFL 2005</b> <small>GÜMÜS</small>	Taktik olarak sağlam ve güncellenmiş. Omuzlara kuvvet!
	<b>MANHUNT</b> <small>GÜMÜS</small>	Kirli, pis, ürkütücü, ama görkemli bir oyun. GTA'nın yapımcılarından...
	<b>MASHED</b> <small>GÜMÜS</small>	Micro Machines'in kuzeni. Ve kesinlikle eğlenceli.
	<b>MAXIMO VS ARMY OF ZIN</b> <small>BRONZ</small>	Platform oyunlarına ikinci kılıç darbesi...
	<b>MAX PAYNE</b> <small>GÜMÜS</small>	Matrix tarzında güzel bir TPS.
	<b>MEDAL OF HONOR: FRONTLINE</b> <small>GÜMÜS</small>	Savaşı her şeyiyle yansıtan etkileyici bir FPS.
	<b>MERCENARIES</b> <small>GÜMÜS</small>	Savaşırken para kazanmak...
	<b>METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY</b> <small>ALTIN</small>	Taktik/gizlilik üstüne kurulu bir şaheser. Keşke Snake de görebilseydi.
	<b>MIDNIGHT CLUB II</b> <small>BRONZ</small>	Midnight Club II, online da oynanabilirdi için rakiplerinden birkaç km önde.
	<b>MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE</b> <small>BRONZ</small>	Hala kanlı ve gerilimli! Bol hareket ve kombo...
	<b>MOTO GP3</b> <small>BRONZ</small>	Detay arayan kaliteli yarışçılar? Motor başına!
	<b>MUSIC 3000</b> <small>GÜMÜS</small>	DVD parasına gelen gerçek bir kayıt stüdyosu? Bunu istemeyen var mı aranızda?
	<b>NBA BALLERS</b> <small>BRONZ</small>	Basketbol seviyorsanız bu oyun mutlaka arşivinizde olmalı.
	<b>NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2</b> <small>BRONZ</small>	Çok sayıda yol ve bir ton mod ile eğlenceli/gerçekçi bir oynanış.
	<b>NFL STREET 2</b> <small>BRONZ</small>	Bol takımlı, zevkli bir Amerikan futbolu.
	<b>OBSCURE</b> <small>GÜMÜS</small>	Ürpermek isteyenleri hayal kırıklığına uğratmayacak bir korku oyunu.
	<b>ONIMUSHA 3</b> <small>GÜMÜS</small>	Fantastik mekanlarda neredeyse kusursuz bir macera.
	<b>PARAPPA THE RAPPER 2</b> <small>GÜMÜS</small>	Oldukça ragbet gören bir ritim/aksiyon.
	<b>PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN</b> <small>GÜMÜS</small>	Biri "aksiyon" mu dedi? Demedi mi?
	<b>PRO EVOLUTION SOCCER 4</b> <small>ALTIN</small>	Buraya bir açıklama yazmamızı beklemiyorsunuz herhalde!
	<b>PROJECT ZERO</b> <small>BRONZ</small>	İnsani ve tatlı su balıklarını gerçekten tedirgin eden bir korku oyunu.

	<b>RAINBOW SIX 3</b> <small>BRONZ</small>	Gerçekçi ve online görevleriyle kaliteli bir shooter.
	<b>RATCHET &amp; CLANK 3</b> <small>GÜMÜS</small>	Geniş silah yelpazesi ve eğlenceli oynanışıyla serinin en iyisi.
	<b>RED DEAD REVOLVER</b> <small>GÜMÜS</small>	Vahşi Batı'da ısıklar eşliğinde alpatlar kullanmanın tek yolu...
	<b>RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X</b> <small>GÜMÜS</small>	Korkmak istiyorsanız bu klasiki deneyin.
	<b>ROCKY</b> <small>BRONZ</small>	İtalyan Aygır'ın hikayesiyle paralel...
	<b>SECOND SIGHT</b> <small>BRONZ</small>	Ruhsal birçok güç kullanabildiğiniz heyecanlı bir oyun.
	<b>SHADOW OF ROME</b> <small>BRONZ</small>	İkiye ayırmak, bölmek, parçalamak, kan akıtmak... Başka?
	<b>SHELLSHOCK: NAM '67</b> <small>GÜMÜS</small>	Kesintisiz aksiyon sunan "gürültülü" ve zor bir shooter.
	<b>SILENT HILL 3</b> <small>GÜMÜS</small>	Resident Evil'la birlikte zirvede. Cesareti olan?
	<b>SINGSTAR</b> <small>GÜMÜS</small>	Şarkı yarışmalarına katılmayın, Singstar oynayın.
	<b>SMASH COURT PRO TENNIS TOURNAMENT 2</b> <small>BRONZ</small>	İkinci set... Zor, ama çok güzel olduğunu hatırlatalım.
	<b>SOCOM II: US NAVY SEALS</b> <small>BRONZ</small>	Online destekli bir taktik shooter.
	<b>SONIC HEROES</b> <small>BRONZ</small>	Demode olmasına rağmen hala hızlı ve çok güzel.
	<b>SOUL CALIBUR II</b> <small>ALTIN</small>	Kılıç kılıca dövüşebileceğiniz başka bir basyapıt.
	<b>SPIDER-MAN 2</b> <small>BRONZ</small>	"Çatı ve Diş Cephe Kaplaması"nda 20 yıllık deneyim...
	<b>SPLINTER CELL</b> <small>GÜMÜS</small>	THY'nin rakipleri: Sam Fisher, Snake...

	<b>SSX 3</b> <small>GÜMÜS</small>	Uzun ve hızlı yarışları sayesinde PS2'de liste başı.
	<b>STARSKY &amp; HUTCH</b> <small>BRONZ</small>	70'lerin efsane TV dizisi...
	<b>STUNTMAN</b> <small>BRONZ</small>	Driver'in yapımcılarından dublörük kursları...
	<b>SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM</b> <small>BRONZ</small>	Taktik/aksiyon oyunlarının ilklerinden...
	<b>SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN</b> <small>BRONZ</small>	PS1'den bu yana kitlesine kitle katan bir taktik shooter.
	<b>TEKKEN 4</b> <small>BRONZ</small>	Eksiklerine rağmen hala müthiş.
	<b>TENCHU: WRATH OF HEAVEN</b> <small>BRONZ</small>	Eski Japonya'da geçen sağlam bir gizlilik temalı ninja oyunu.
	<b>THE GETAWAY: BLACK MONDAY</b> <small>BRONZ</small>	Londra'da geçen bol gangsterli, görselliği iyi bir macera.
	<b>TLOTR: THE RETURN OF THE KING</b> <small>BRONZ</small>	Frodo, sinemadan sonra PS2'ye de damgasını vurdu.
	<b>THE MARK OF KRI</b> <small>BRONZ</small>	İrice bir barbar kontrol ettiğiniz bol kombolu fantastik bir aksiyon.
	<b>THE SIMS BUSTIN' OUT</b> <small>BRONZ</small>	Sim'lerin parti zamanı...
	<b>THE THING</b> <small>GÜMÜS</small>	J.Carpenter'in filminden uyarlanan soluksuz bir korku oyunu.
	<b>TIGER WOODS PGA TOUR 2005</b> <small>GÜMÜS</small>	Tiger ile oynayabildiğiniz, gerçekçi bir golf oyunu.
	<b>TIMESPLITTERS 2</b> <small>ALTIN</small>	PS2'nizin hayatta kalabilmesi için bu oyuna ihtiyacı var.
	<b>TOCA RACE DRIVER 2</b> <small>BRONZ</small>	Gerçekçi oynanış, hız hissi...
	<b>TONY HAWK'S UNDERGROUND 2</b> <small>BRONZ</small>	Jackass'le Tony aynı turnede... Aman dikkat!
	<b>VIRTUA FIGHTER 4</b> <small>BRONZ</small>	Tekken'e alternatif sayılı dövüş oyunlarından biri...
	<b>VIEWTIFUL JOE</b> <small>BRONZ</small>	Çizgi-film görüntüsüyle hoplayıp zıplamaca!
	<b>VIRTUA TENNIS 2</b> <small>BRONZ</small>	PS2'nin en iyi tenis oyunu olmaya aday...
	<b>WAR OF THE MONSTERS</b> <small>BRONZ</small>	1950'lerin canavar konulu filmlerini saygıyla anıyoruz!
	<b>WRC 4</b> <small>BRONZ</small>	Colin McRae ile her yonden kapışan kaliteli bir ralli.
	<b>XIII</b> <small>BRONZ</small>	Çizgi-roman kahramanının FPS versiyonu.
	<b>ZONE OF THE ENDERS: THE 2ND RUNNER</b> <small>BRONZ</small>	Konami'den PS2'deki en iyi aksiyonlardan biri...





# YOLDAKİLER

## HANGİ OYUN NE ZAMAN ÇIKACAK?

MAVİ	TÜR	YAYINCI
Area 51	FPS	Midway
Arc the Lad: End of Darkness	RPG	Namco
Brave: The Search for Spirit Dancer	Aksiyon	SCEA
Battlestations: Midway	Aksiyon	SCI
Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Yarış	Empire
Bombberman: Hardball	Bulmaca	Ubisoft
Cold Winter	FPS	Vivendi
Conspiracy: Weapons of Mass Dest.	FPS	Oxygen
Delta Force: Black Hawk Down	FPS	Novalogic
Enthusia Professional Racing	Yarış	Konami
Gametrek: Real World Golf	Spor	Belli Değil
Getting Up: Contents Under Pressure	Aksiyon	Atari
Madagascar	Aksiyon	Activision
Juiced	Yarış	THQ
Outlaw Tennis Sport	Spor	Take 2
Pilot Down	FPS	Oxygen
Pump It Up: Exceed	Müzik	Mastif
SingStar Popworld	Puzzle	SCEE
SW EIII: Revenge of the Sith	Adventure	Activision
Worms 4: Mayhem	Strateji	Team 17

HAZİRAN	TÜR	YAYINCI
Batman Begins	Aksiyon/Adventure	EA
Battlefield: Modern Combat	FPS	EA
Brian Lara International Cricket	Spor	Codemasters
Cowboy Bebop	Aksiyon	Bandai
Destroy All Humans!	Aksiyon	THQ
Fantastic Four	Aksiyon	Activision
Killer 7	Aksiyon	Capcom
Medal of Honor: Dogs of War	FPS	EA
The Shield	Aksiyon	SEGA
Samurai Western	Aksiyon	Capcom
Swords of Destiny	Aksiyon	Rising Star

YAZ	TÜR	YAYINCI
187: Ride Or Die	Yarış/Aksiyon	Ubisoft
24	Aksiyon/Adventure	Belli Değil
America's Army: Rise of a Soldier	Taktik	Ubisoft
Aquanox 2: Revelation	Aksiyon	Jowood
Battlestations: Midway	Simulasyon	SCI
Beat Down: Fist of Vengeance	Aksiyon	Capcom
Charlie And The Chocolate Factory	Aksiyon	2K Games
Everybody's Golf	Spor	Sony
EyeToy: Kinetic	EyeToy	Sony
Far Cry Instincts	FPS	Ubisoft
Fear Factor: Unleashed	Aksiyon	Arush
Final Fantasy XII	RPG	Square
Hitman Blood Money	Aksiyon/Adventure	Eidos
Ico 2	Aksiyon/Adventure	Sony
Incredible Hulk	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Jaws	Aksiyon	Majesco
Kingdom Hearts II	RPG	Square Enix
LA Rush	Yarış	Midway
Madden NFL 2006	Spor	EA
Makai Kingdom: CotST	Strateji/RPG	NIS America
Mark Ecco's Getting Up: CUP	Adventure	Atari
MotoGP4	Yarış	Sony
NCAA Football 2006	Spor	EA
Neighbours From Hell	Bulmaca	Koch
Notorious: Die to Drive	Yarış	Ubisoft
Okami	Adventure	Capcom
Phantom Crash 2050	Aksiyon	Konami

**Hasan...**  
Area 51  
"Amanın! O  
pörtlek gözlüler  
de kimdi? Nereden  
gelmişlerdi?  
Kimin için? Yoksa?  
Hayıranır!"

**Tuna...**  
Ico 2  
"Bu oyunu  
istiyorum! Yazın  
mı çıkacak? Zamanı  
ileri alın, Dr.  
Emmett Brown'ı  
getirin! Arabanın  
LPG'si mi bitti? PS2  
falan atın depoya,  
çalışsın! Bir şeyler  
yapın!"

Romance of The Three Kingdom X	Strateji	KOEI
SAS: Against All Odds	Aksiyon	Oxygen
Sega Rally	Yarış	Sega
Shin Megami Tensei: DDS2	RPG	Atlus
Star Craft: Ghost	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Stargate and Hutch 2	Yarış	Empire
The Movies	Simulasyon	Activision
The Mummy: The Animated Series	Aksiyon/Adventure	Hip Games
Tomb Raider	Adventure	Eidos
Ultimate Spider-Man	Adventure	Activision
Zatchbell	Dövüş	Bandai

SONBAHAR	TÜR	YAYINCI
Ape Escape 3	Aksiyon	Sony
Carmageddon	Yarış	SCI
Castlevania: Curse of Darkness	Aksiyon/Adventure	Konami
Conflict Global Terror	Aksiyon	SCI
Fahrenheit	Adventure	Belli Değil
Fear & Respect	Aksiyon/Adventure	Midway
Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus	RPG	Square
Gauntlet: Seven Sorrows	RPG	Midway
Harry Potter And The Goblet of Fire	Aksiyon/Adventure	EA
Iron Man	Aksiyon	Activision
Mortal Kombat: Shaolin Monks	Dövüş	Midway
Nightmare Before Christmas	Adventure	Capcom
Open Season	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
Pac-Man World 3	Bulmaca	Namco
Resident Evil 4	Korku	Capcom
Rogue Trooper	Aksiyon/Adventure	SCI
Roll Call	FPS	SCI
Scarface	Aksiyon/Adventure	Vivendi Universal
Scooby-Doo! Unmasked	Aksiyon	THQ
Socom 3: U.S. Navy Seals	Aksiyon	Sony
Spartan: Total Warrior	Strateji	SEGA
Surf's Up	Aksiyon/Adventure	Ubisoft
The Chronicles of Narnia	Adventure	Buena Vista
The Godfather	Aksiyon	EA
The Suffering: Ties That Bind	Aksiyon/Adventure	Midway
The Warriors	Aksiyon/Adventure	Rockstar
True Crime 2	Aksiyon	Activision
Without Warning	Aksiyon	Capcom

BELLİ DEĞİL	TÜR	YAYINCI
7 Sins	Simulasyon	Monte Cristo
Black	FPS	EA
Black & White: Next Generation	Simulasyon	Belli değil
Big Mutha Truckers 2: TMH!	Yarış	THQ
Burnout 4	Yarış	EA
Championship Manager 5	Sport	Eidos
Commandos Strike Force	FPS	Eidos
Crime Life: Gang Wars	Aksiyon	Konami
Dawn of The Dead	Aksiyon/Adventure	Hip
FIFA 2006	Spor	EA
Freerunning	Spor	Eidos
King Kong	Aksiyon	Ubisoft
Madden 2006	Spor	EA
Shrek 3	Aksiyon	Activision
Overdose	Aksiyon	SCI
Pro Evolution Soccer 5	Spor	Konami
Sniper Elite	FPS	Belli Değil
Soul Calibur III	Dövüş	Namco
Stargate SG1: Atlantis	FPS	Novalogic
State of Emergency 2	Aksiyon	Capcom
The Regiment	Strateji	Konami
The Matrix: Path of Neo	Aksiyon	Atari
Tiger Woods PGA Tour 2006	Spor	EA
TOCA Race Driver 3	Yarış	Codemasters
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Taktiksel	Ubisoft
Tom Clancy's Splinter Cell 4	Taktik/Aksiyon	Ubisoft
Unreal Championship	Aksiyon	Midway

### RENKLER

KEŞİN ALIN!

DENEMEYE DEĞER!

KAÇIN!

Emin...

Fear & Respect  
"Snoop Dogg  
(Alisan?) ile Los  
Angeles'in karanlık  
arka sokaklarında  
delikanlılığın  
kitabını yazmak  
isteyen? Kasım'da  
aynı yerde  
buluşalım  
adamım!"

### RADAR

Radara  
yakalananlar...

### ÇIKTI

### ACE COMBAT: SQUADRON LEADER

PS2'nin en iyi  
simulasyon oyunu  
şu anda piyasada,  
demosu DVD'de.

### YAKINDA

### WORMS 4: MAYHEM

Kurtçuklar  
dönüyor! Hem de  
kendi silahınızı  
oluşturabileceğiniz  
silah fabrikası ve  
yeni mekanlarla...

### ÇOK UZAKTA

### BATMAN BEGINS

Film oyunları bizi  
heyecanlandırmaz  
aslına bakarsanız.  
Ama bu oyundan  
umutluysanız  
nedense!  
Bekliyoruz!

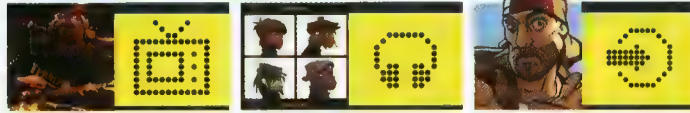


# geri sayım

OYUNLARDAN BUNALDIĞINIZDA KÜLTÜR MANTARI BURADA...

## GERİ SAYIM BAŞLADI!

Durdurmak için maviyi mi kescektik, kırmızıyı mı?



dvd

müzik

araştırma



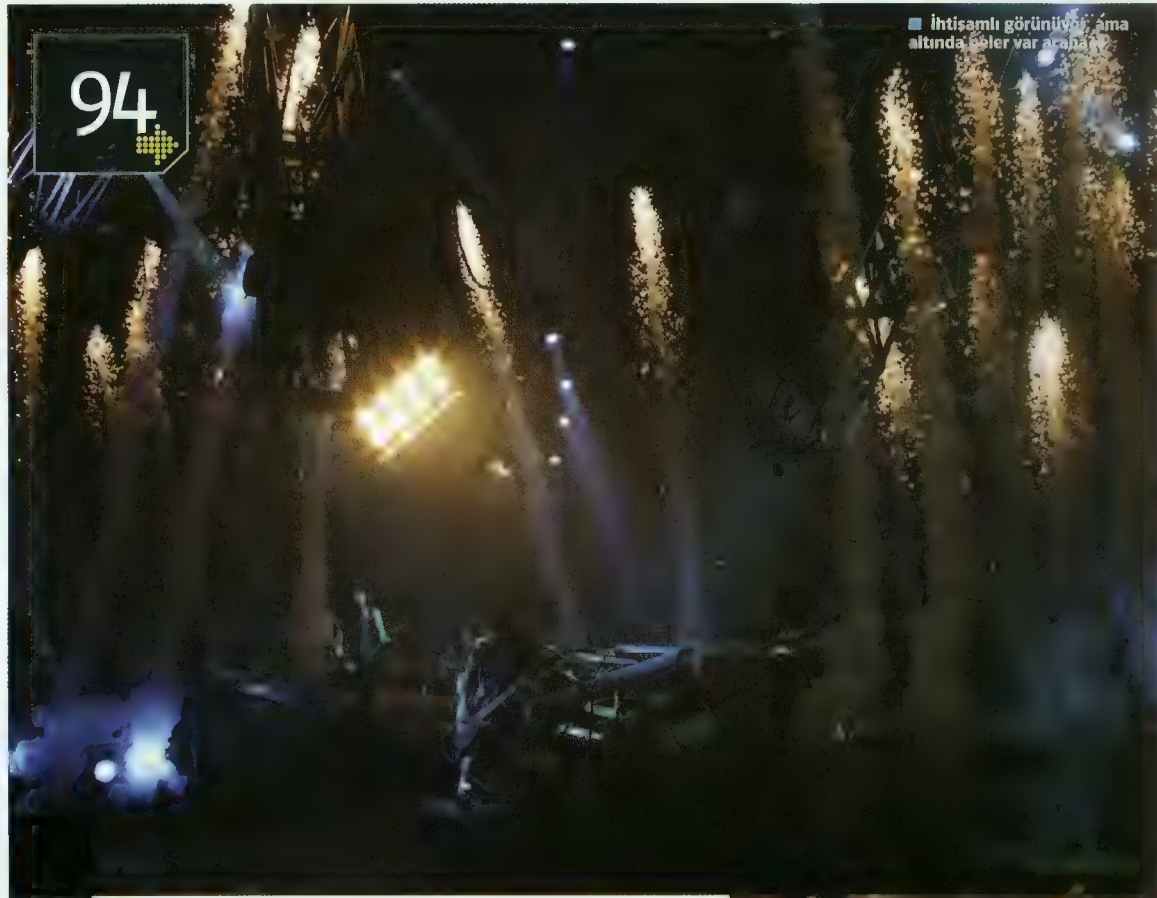
Sevgili dostlar; bir derginin vazgeçilmezi varsa o da kültür-sanat bölümüdür. En alakasız dergilerin bile (bkz: Veteriner Hekimleri Birliği Dergisi) son sayfaları, o ayki filmlerin, albümlerin incelendiği sayfalardır. Bu bir Kızilderili geleneğidir ve bu gelenek tüm dünyaya yayılmıştır. Sadece filmler ve albümler mi? Hayır. Biz geleneği genişlettik ve - bu ay için- popüler oyunların acımasızca eleştirildiği "RPS2D Araştırması"nı ekledik. Oturan Boğa'dan izin aldık tabii ("Ugh!" dedi, "Neyse, izin verdi herhalde!" dedik biz de).

Bu ayki kültür-sanat aktivitelerimiz arasında; İstanbul Film Festivali'nde gösterilen Metallica (diğer adıyla "Yahu Metallica Çok Bozuldu") belgeseli Some Kind of Monster (DVD), Gorillaz'ın yeni albümü Demon Days, 8 bit oyun efektleriyle müzik yapan Machinae Supremacy'nin albümü ve Türkiye'de ısrarla gösterime alınmayan Eternal Sunshine of the Spotless Mind'in soundtrack'leri var.

Oyunlardan bunaldığınızda ben Türk filmlerinde yazılan mektuplardaki gibi "çok uzaklarda" değil, burada olacağım.

Elif Akça

Elif Akça,  
elif@ps2dergisi.com



■ İhtisamlı görünüyor, ama altında beler var arana!

94

### DVD İNCELEMESİ

Metallica'nın St. Anger albümü neden mi bu kadar kötü? Cevabın yarısı 94. sayfada, diğer yarısıysa iş bittikten sonra.

95

### SİNEMA/ALBÜM İNCELEMESİ

The Machinist; Gorillaz'ın Demon Days, Machinae Supremacy'nin Deux Ex Machinae albümleri, ESotSM'nin soundtrack'leri...

96

### RPS2D ARAŞTIRMASI

Milyonlar satan bir oyundan nefret mi ediyorsunuz? Öyle olsa bile bunu söylemek gerçekten zor olmalı. Neyse ki tek başınıza değilsiniz.



Soundtrack'leri de filmi kadar iyi mi?

95





Bir devin diz çöküşü...

# METALLICA SOME KIND OF MONSTER



DVD'yi izledikten sonra St. Anger'in neden kötü olduğunu anlayacaksınız.

İyi anlaşıyorlar iyi görüşmeler de, araları hep kötü.

BBG Evi'ni hatırlatıyor, değil mi?

Dikkat! James her an kameramana saldırabilir!

## SOME KIND OF MONSTER

İÇİNİZDEKİ TRAFİK CANAVARINI DURDURUN...



### YÖNETMEN

Joe Berlinger, Bruce Sinofsky

### OYUNCULAR

James Hetfield, Lars Ulrich, Kirk Hammett, Robert Trujillo

### DAĞITIM

Paramount

### FİYAT

32 YTL

### EKSTRAALAR

Oyuncu ve yapımcıların yorumlarını da içeren ek sahneler, festival ve galalar, "Some Kind of Monster" klibi, yönetmenlerin biyografileri.

**FİLM:** "Some Kind of Monster"; yirmi yıldan fazladır dünyaya hüküm süren Metallica imparatorluğunun, 2001 yılında Jason Newstead'in (bas) gruptan ayrılmasıyla girdiği çöküş devri ile başlıyor. Jason neden mi ayrıldı? Metallica'da yaratıcılığının kısıtlandığını hissediyormuş, bu yüzden kendi grubunu kurup özgürlüğe kavuşmak istemiş. Hetfield da Mel Gibson gibi "Friiiiiiiiiidim" (ki İngilizce'de "freedom" deriz buna) diye bas bas bağırarak Jason'a kapıyı göstermiş. Peki Jason gitmeseydi bu çöküş devri olmaz mıydı dersiniz? Geride kalan üçlünün çevreleriyle, aileleriyle ve özellikle kendileriyle olan çatışmalarına bakılırsa muhtemelen yine olurdu. Jason'ın gidişi sadece birikim balonunu iğneyle patlatan Bugs Bunny olmuş. Bu çöküş devrinin

## St. Anger çoğu dinleyiciye göre tatsız tuzsuz, diyet çikolata gibi bir albüm

ardından gelen bir toparlanma devri de var tabii. Grup üyeleri belgesel boyunca menajerleri Bob ve terapistleri Phil ile el ele verip çıkmaya çalışıyorlar düştükleri çukurdan. Meditasyon yapıyorlar, yeni teknikler geliştiriyorlar, birbirlerine içlerini döküyorlar, sonra dalaşıyorlar, küsüyorlar, barışıyorlar, Dave Mustaine ile yüzleşiyorlar, Dave Mustaine araba altında kalmış kedi yavrusu gibi ağlıyor vs... Tüm bu aşamaların sonunda bir de bakıyorlar ki ilk defa beraber ve ayık kafayla söz yazıp, beste yapmışlar. Ve ortaya "St. Anger" çıkmış. St. Anger çoğu dinleyiciye ve bana göre tatsız tuzsuz, diyet çikolata gibi bir albüm. Neyse, albümün söz ve beste bölümü tamamlandıktan sonra sıra geliyor okeye dördüncüyü aramaya. Sonraysa... Devamı DVD'de. **7/10**

**KARAR:** Doğallığı yakalayabilmek için çok uğraştıklarını söyleseler de, ben izlerken arada sırada BGG izliyormuşum gibi hissetmedim değil. O kadar kusur kadı kızında da olur. Zaman akışını Lars'ın saç şeklindeki değişimlerden takip edebilirsiniz. Metallica hayranı olsun olmasın herkesin sıkılmadan, sakın sakın iki buçuk saat izleyebilecekleri bir yapım. DVD içeriğiye zengin. ■ **EA**

## AH METALLICA VAH METALLICA!

"Metallica çok değişti yahu!" diyen siz misiniz?

Metallica hayranları, St. Anger albümlerinden sonra Metallica'ya bir kez daha dandılar. Load, Reload derken bardağı taşıran son damla oldu St. Anger. Hayranların gönüllerini almak zor tabii, ama onlara buradan seslenmek istiyorum: Yazıktır, günahıdır, hepsinin çocuğu var, yaşlı başlı adamlar. Bir-iki albüm daha yapar bırakırlar zaten. İncitmeyelim, üzmeylelim. Bir fincan Nothing Else Matters'ın 40 yıllık hatırı vardır (Fade to Black'in 80 ile 90 yıl arasında değişir o zaman - FA).



Değişim kaçınılmaz değil mi sizce de...







Christian Bale film için 11 kilodan 54 kiloya düştü.

# THE MACHINIST

UYKU, BİRAZ UYKU...

Avrupa'da The Machinist, bizdeyse -nedense- Makinist adıyla gösterime giren El Maquinista, İspanyol sinemasına "uzak" bir film. Gerilim/korku filmleri ve dizileriyle tanınan yönetmen Brad Anderson'un çektiği filmler arasında 2001 yapımı Session 9 dikkate değer. American Psycho ve Equilibrium'da baş rol oynayan Christian Bale ise The Machinist'te karşımıza bir fabrika işçisi olarak çıkıyor (Trevor Reznik). Konu pek yabancısı değil: Bir yıldır hiç uyumayan ve bu yüzden hızla kilo kaybeden Reznik, yavaş yavaş akıl sağlığından şüphe etmeye ve birini öldürdüğünü düşünmeye başlar. Fabrikada garip biriyle tanışan Reznik'in hayatı bu olaydan sonra daha da kötüye gider. İşin ilginçiyse, Reznik'in fabrikada çalıştığını söylediği bu adamı Reznik'ten başka kimsenin tanımıyor olması. Konuyu okuduktan sonra kafanızda bir "son" belirmiştir mutlaka. Tahmininizin büyük ihtimalle doğru olduğunu söyleyebilirim. Film başından sonuna kadar mükemmel görselliğiyle ve belirsiz senaryosuyla sizi sürüklüyor. Reznik'in ruh hali, her şeyiyle çok iyi yansıtılmış. Bu da filmi izlerken sizi de Reznik'le birlikte çelişkide bırakıyor. Dedim gibi, filmin görselliğinde ve sunumunda bir eksiklik yok, ama senaryoda var. "İsmi vermek istemediğim" birkaç filmde Reznik'in ismini versem, The Machinist'in sonunu yazmış olurum. Hitchcock filmlerini seviyorsanız izlenebilir bir film The Machinist (Hitchcock havası birçok sahnede seziliyor). Ama hayal kırıklığını da hesaba katın derim. ■ FA



**YÖNETMEN**  
Brad Anderson  
**OYUNCULAR**  
Christian Bale,  
Jennifer Jason Leigh,  
Aitana Sánchez-Gijón,  
John Sharian,  
Michael Ironside,  
Larry Gilliard Jr.



**Dikkat! Gülebilirsiniz!**  
Büyük ihtimalle de güleceksiniz...

Sağda solda ne söylendiğine siz kulak asmayın, bu çocuklarda iş var. Şahan Gökçekar'dan ve ekibi Yıkanmak İstemeyen Çocuklar'dan bahsediyorum tabii ki. Yıllardır TV ekranlarından kaçan insanlar olarak bizi Cumartesi gecesi aptal kutularımıza hapsedmeyi başardı. Gülmekten kendimizi kaybettiren skeçleri ve komik tiplmeleriyle "Dikkat Şahan Çıkabilir"i mutlaka izleyin. TV8'de, Cumartesi, 23:30'da... Aman dikkat! ■ SA



## ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

Soundtrack



Burada filminden de bahsetmek isterdim, ama sizi rahatsız etme sebebim soundtrack. İzlediğim en iyi film Eternal Sunshine of the Spotless Mind olabilir. Bu film hakkında sizinle tartışabilirim, kavga edebilirim, aramız bozulabilir, sayfamı alıp giderim. Sadece soundtrack'lerden bahsetmek

istiyorum bu yüzden. Filme mükemmel bir şekilde uyum sağlayan müzikler, film olmadan "eksikler" kaçınılmaz olarak. Ama bu haliyle de mükemmel yakınlar. Filmin sonunda çalan Everybody's Gotta Learn Sometimes cover'ı, ana müzik, Spotless Mind, dinlenmesi gereken müzikler arasında. Filmi izlediyse, bu albümü kesinlikle almalısınız. İzlemediyse de... Bu albümü kesinlikle almalısınız. ■ FA



## MACHINAE SUPREMACY

Deux Ex Machinae



İsveçli bu grubu daha önce duymadıysanız şaşırmayın. Biz de daha yeni keşfettik. 2000 yılının yazında kurulmuş olan grubun şimdiye kadar tek bir albümleri çıkmış: Deux Ex Machinae. Ve sadece İnternet üzerinden satılıyor albümleri. MS'nin özelliği ne peki? Oyun

manyacı olmaları ve bunu da müziklerine yansıtmaları. Elektronik ve metal müziği 8 bit oyunlar zamanından kalma efektlerle mükemmel bir şekilde harmanlıyorlar. Jets'n'Guns gibi oyunların başarılı müziklerine imza atmışlar. Solistleri biraz yontulmalı bizce, ama müzikleri gerçekten çok iyi. Müziklerinin çoğunu indirebildiğiniz [www.machinaesupremacy.com](http://www.machinaesupremacy.com) sitesini ziyaret etmenizi öneririz. ■ SA



## GORILLAZ

Demon Days



2D, Murdoc, Noodle, Russel... Bu dörtlü, üç yıl önce çıkarttıkları "Clint Eastwood" albümüyle gönlümü çalmıştı. Ama beni esas mest eden tuhaf, animemsi tarzıyla Clint Eastwood'un video klibiydi. Albümün diğer şarkıları ise açığı benim zevkimden biraz uzak, fazlaca deneyildi. Ama yeni çalışmaları çok hoşuma gitti. Feel Good Inc adlı single'larına hazırladıkları klip ile yine müzik kanallarını sarsan grubun yeni albümü Demon Days tarafımdan çok daha fazla beğenildi. Dirty Harry, Last Living Souls ve Feel Good Inc, albümden akılda kalan çok iyi parçalar. Pek boş çalışması da yok bu kez Gorillaz'ın. Tuhaf müzik tarzları, çok hoş klipleri ve ilginç elemanlarıyla Gorillaz'ı ya sever ya da nefret edersiniz. ■ SA





# San Andreas'ta neymiş!

... İTİRAF EDİN, SAN ANDREAS'I SEVMİYORSUNUZ AMA BUNU KENDİNİZE BİLE SÖYLEMEKTEN ÇEKİNİYORSUNUZ. AMA YALNIZ DEĞİLSİNİZ!

**F**ikir birliği bazen tehlikelidir, çünkü muhalefet olmadan, yaratıcılığı yok olması kaçınılmazdır. "Kusursuz" dediğiniz oyunların kusursuzluklarını kaç defa tartıştınız? San Andreas'a "kötü" demeye kaçınız cesaret etti? İyi olan şeylere "kötü" demekten bahsetmiyoruz tabii ki. Ama bir şeyin evrende "mükemmel" olarak kabul edilmiş

olması, sizin, kendi doğrularınız çerçevesinde gezegendeki diğer insanların birer moron olduğunu düşünmeyeceğiniz anlamına gelmez. Bu yüzden, bazı okurlarımıza, çoğunluğun "mükemmel" olarak nitelendirdiği Ps2 oyunları hakkındaki görüşlerini açıklamaları için izin verdik. Bu arada, PES için birini bulamadık! Kime "PES" dediysek, "Aa, gel bi' PES atalım" dedi!

Saçma sapan konuşma dostum!



## online



**T**ipini, hareketlerini görmediğin, ne dediğini duymadığın insanlarla oyun oynamanın neresi zevkli? Bunun neresi "gelecek"? Hiç bir arkadaşımızla yan yana oynarken eğlendiğimiz kadar eğlenebilir miyiz Online'da? Yenilince kafasına vurabilmek, sinirlenip gitmek ya da yenince "Nasıl yendim hehe!" diye dalga geçmek... Bunların olmadığı yerde işimiz ne? ■ Yaşar Tek



## Grand Theft Auto: San Andreas

**H**erkesin söylediği bir şey var: "100 saatten fazla sürüyor, ama yine de her şeyi göremiyorsun!". Heyecanlı heyecanlı konuşuyor millet. Tabii o kadar tutar! Bir görevin alt görevlere ayrıldığını fark etmek, nereye doğru gitmen gerektiğini çözmek, gittiğin yerdeki demoları seyretmek, uzun bir süre o görevle uğraşmak ve bunu bütün görevlere uygulayınca... Evet, ÇOK fazla zaman harcıyorsunuz. Oyundaki gangster teması ise sıkıcı olabiliyor. Boyz'n' The Hood filmi izlemiş olursanız, oyundaki klişe senaryonun ve



diyalogların bu filmden esinlenilerek (hatta çalınarak) yazıldığını biliyor olmalılar. Sokak yarışları monoton. Trafik lambalarına çarpan rakiplerin hızlarının düşmemeleri açıkça bir hile. Gizlilik görevleri mi? Çok sıradan. Aksiyon sahneleri mi? Berbat! Ne kadar eğlendiğinizi ve arabanıza yeni bir parça alma umuduyla oyuna ne kadar sabrettiğinizi, bunun sonunda elde ettiğiniz sok edici puanı hesaplayın. Tabii ki eğlenceli kısımlar var oyunda, ama OG Loc, Catalina, beyin fukurdatan görevleri de var. Evet, 100 saatten fazla! Bu kadar süreyi bunları yaparak geçiriyorsunuz. Neden bu zamanı beş adet daha sağlam, daha nitelikli ve daha eğlenceli oyunlar oynamakla geçirmiyorsunuz?

■ Sinan Yeşilirmak

## TimeSplitters



**K**onu TimeSplitters olduğunda, insanların neden bu denli heyecanlandığını anlayamıyorum. Şimdiye kadar yapılmış en sevimli, en "kendi halinde" oyunlardan biri olabilir TimeSplitters. Ama bir FPS oynuyorsanız daha güçlü bir karakter olmanız gerekmiyor mu? TimeSplitters'ta ise kendinizi bir kedi yavrusu gibi hissediyorsunuz. Etrafta koşmuyor, resmen hoplayıp zıplıyorsunuz. Silahlı adam gibi kavramıyorsunuz bile, iki parmağınızın arasında sıkıştırıyor. Bu yüzden de silah at kafası gibi sıçrayıp duruyor. Bir de saçma sapan nişan alma sistemi var ki, hiç sormayın!

Bunların dışında, karakter dizaynları... Biraz daha gerçekçi olamaz mıydı? Çizgi-filminden çıkmış karakterler, size ne kadar adam gibi bir FPS oynadığınızı hissinin verebilir ki? Nerede yere sert basmak, küfür etmek, silahla yapışmak... ■ Ali Can





## Gran Turismo

**G** T3 sıkıcı bir oyun! Nedeni de şu: Bir Porsche Carrera GT'ye 230.000\$'dan fazla para veriyorsanız, onun her şeyiyle diğer arabalardan farklı olmasını istersiniz. 230.000\$'lık bir arabayı Nissan Micra'dan veya "gerçek" hayattan ayıran bazı şeyler olmalı, değil mi? Ama yok! Hayal gücü? Yok! Eğer gerçekten istediğiniz bu olsaydı (sıradan bir araba) evde oturup PS2 oynamıyor olurdunuz. Eğlenelim diye oyun oynuyoruz, bir Porsche Carrera GT'ye 230.000\$ para verdikten sonra ondan daha hızlı gitmesini,

virajları daha kolay almasını beklememiz çok mu anormal?

Bu yüzden Burnout 3: Takedown'ı "icat" ettiler ya zaten. Hızı hissetmek istiyorsanız, gerçek hayatta hiçbir zaman çıkamayacağınız hızlara çıkmak istiyorsanız, Takedown hiçbir zaman sahip olamayacağınız bir arabanın "gerçekçi" sürüş derslerini çekmek zorunda olduğunuz Gran Turismo var. Seçim sizin. ■ **Emir Ay**



## Medal of Honor: Rising Sun

**P** earl Harbor ile etkileyici bir açılış yapılan oyunda, yağmur ormanlarına (ehm, tamam, yapraklı koridorlar) ulaştığınızda hayal kırıklığına uğramamanız imkansız. Ardından hikaye yapmacık bir şekilde anlatılmaya başlandığındaysa, oyun bitiyor. En azından benim için...

Hepimiz Japon askerlerinin soğukkanlı ve "öldürme" konusunda acımasız olduklarını biliyoruz. Peki, bu küçük adamlara defalarca ateş etmenize rağmen hayatta kalmaları ve hala sizi öldürmeye çalışmaları ne kadar normal? Açın Terminator'ı, izleyin. Arada fark var mı? Hiç sanmıyorum. Frontline'la karşılaştırıldığında Rising Sun tam bir stand-up! ■ **Murat Kazan**

## EyetoY

**A** çıkçası EyeToy aldığım beri, kendimi Sony tarafından kandırılmış gibi hissediyorum. O ufak Web-kamerasının çekiciliğine karşı koyamamış, reklamlarından etkilenerek almıştım EyeToy'u. En başlarda harika olduğunu düşünüyordum. Ta ki ev tika basa doluyken EyeToy oynayana kadar. Aslında Ninjaları tekmelemek çok eğlenceliydi, ama etrafıma baktığımda ne kadar da aptal gözüktüğümü anlamam zor olmadı. Daha sonra kendi kendime karar verdim, EyeToy'u sadece tek başıma oynamayacaktım. Kimseye "TV başında maymunluk yapıyor!" dedirtmem. Siz dedirtir miydiniz? ■ **Selim Tuglar**

## Final Fantasy

**A** çık olmak gerekirse, Final Fantasy ile ilgili en iyi şey para harcamadan bir şeyi tekrar edebilmemiz (iyi mi?). İlk olarak, bir Japon anime filminin 15 dakikasını izleyin, sonra en aptal arkadaşınızla satranç oynayın (taşların yarısı eksik halde, fark etmez). Şimdi yukarıdaki iki işi 80 saatten fazla devamlı tekrarlayın. Bu sayede accuracy (sabır) özelliğinizi geliştirebilirsiniz. En sıkıcı kısmı da bu olsa gerek. Experience (deneyim) içinse, yanınıza; uzun boylu, sinir bozucu sesiyle aklından geçen her şeyi söyleyen (CD lazım mı abi CD, abi CD?) ve oyununuza karışan bir arkadaş bulun. Veya sadece Final Fantasy oynayın.

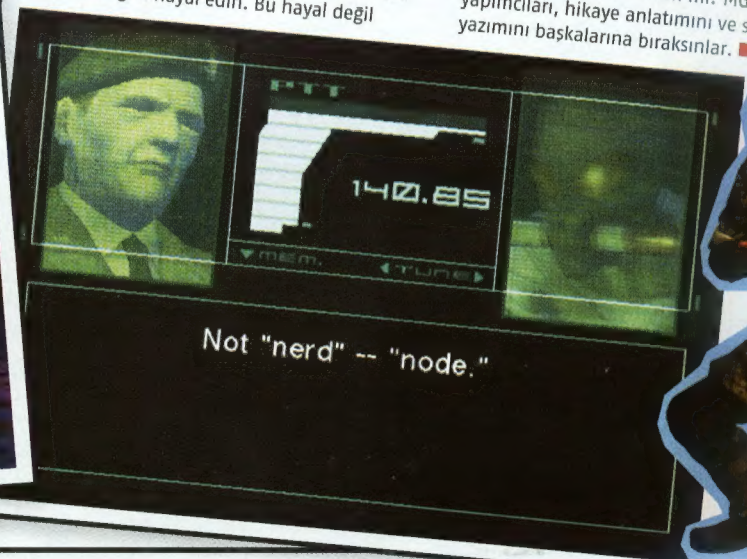
Final Fantasy, ancak hikaye anlatımı, oyunlar ve hayat konusunda hiçbir deneyimi olmayan birini etkileyebilecek bir oyun. Acı ama gerçek! ■ **Kemal Akarsu**



## Metal Gear Solid

**S** aatte 300 km/s hızla giden bir araçta olduğunuzu, frene her basmak istediğinizde birinin size engel olup "Bir saniye açıklayabilirim!" dedigini ve kapıyı açıp aşağı atlamak istediğinizde de aynı kişinin sizi içeriye çektiğini hayal edin. Bu hayal değil

aslina bakarsanız. Araba MGS, hakkında ileri-geri konuştuğumuz kişi de yapımcılar. Neredeyse oyundan daha fazla zamanınızı alan ara konuşmaları mı anlatayım, uzayıp giderek vaaz halini alan CODEC'leri mi? MGS'nin yapımcıları, hikaye anlatımını ve senaryo yazımını başkalarına bırakırlar. ■ **Salih Akgül**



Not "nerd" -- "node."





# SADECE OYUNLARDA GÖREBİLECEĞİNİZ MESLEKLER



01

## NANOTEKNOLOJİ DESTEKLİ SÜPER ASKER

Kan dolaşımınıza milyonlarca atomik boyutta nanobotun zerkedilmesi, görüldüğünden üç kat daha acı verici olabilir. Peki avantajları neler? Karanlıkta görebileceksiniz, yaralarınız saniyeler içerisinde kendiliğinden iyileşecek, USB portuna dilinizi sokarak her bilgisayara pattanak giriş yapabileceksiniz, etrafınızda daima bir güç kalkanı olacak. Dezavantajları da yok değil: Tüm savaşlara tek başınıza girmeniz gerek. Hmm, bir de nanobotların pilini değiştirmek tam bir dert!

02

## MACERA ARAYAN ARKEOLOG

Neden arkeolog olunur? Tarihe meraklısınızdır ve tarihi gerçekleri öğrenmek için üniversiteyi bitirdikten sonra kazmaya başlarsınız. E peki elinize kırbaç alıp suratınıza makineli tüfek tutan adamlara diklenmek niye? Oyunlardaki arkeologlar genellikle kafayı sıyırmış tiplerdir sonuçta. Oradan oraya hoplayıp zıplamalarından belli değil mi zaten? Aranan niteliklerden bazıları: Büyük göğüslü olmak, silah uzmanı olmak, ölümcül tuzaklardan kolayca kurtulabilmek ve de illa ki tapınak şövalyeleri ile Nazilere uyuz olmak...

03

## KIRALIK "GİZLİ VE SERİ" KATİL

Gerçek hayattaki kiralık katillerin, tetikçilerin iş yapma biçimi hakkında çok da bir fikrimiz yok. Ancak oyunlardakilerin oldukça tuhaf olduğunu söyleyebiliriz. Bir kere hiç de para kazanmak için iş bekleyen tipler değiller. Gizli ajanlar gibi örgüt için çalışanları çoğunlukta. Bir kişiyi öldürmek için sinsice, ses çıkarmadan bir binaya sızmaya çalışıp binadaki

herkesi katledenlere ne demeli? Son zamanlarda dazlak, pahalı takım elbiseyle gezen, barkod dövmeli olanları moda bunların. Bu özellikleri karşılıyorsunuz bizimle temasa geçin.

04

## SEÇİLMİŞ KİŞİ

Yoo, kimse size bu mesleği öğretmez. Seçilmiş kişi olunmaz, doğulur yani. Gaipen sesler duyuyorsanız, özel bir görev için (galaksiyi kurtarmak vb.) yaratıldığınıza şizofrenlik derecesinde inanıyorsanız tek bir eksiginiz var. Sizi seçecek birini bulmak! Yoksa nasıl seçilmiş kişi olabilirsiniz? Mesela Morpheus olmasa, kim seçecekti de Neo seçilmiş kişi olacaktı? (Aslında bu yazı seni uyandırmak içindi. Sen seçilmiş kişisin! Şimdi görevini öğrenmiş oldun. Eğer seçilmiş kişi değilsen görevin ne olduğunu anlayamayacaksın)

05

## YAPAY ZEKA FIGÜRAN OYUNCU

NPC adı verilen bu oyun emekçileri çok da mantıklı hareket etmek zorunda değiller henüz (en azından teknoloji iyice gelişene kadar). Oyunun asıl kahramanından emir alana kadar öyle sap sap beklerler, bazen aldıkları emirleri uygularken bilimüm nesnelere takılıp kalırlar ve sizi çileden çıkarmak için ellerinden gelen embesilliği gösterebilirler rahatlıkla. Kendileriyle uzlaşmaya çalışsanız da bu bir şeye yaramaz.

06

## SIRADAN ASKER

Baraka'larda seri üretilen bu tipler yığınlar eşliğinde meydanlarda toplanıp "Attack" emriyle karınca sürüsü gibi saldırıya geçerler. Tank tarafından "böcürt", "bücört", "björk" sesleri eşliğinde ezilenleri mevcuttur. Pek ragbet gören bir meslek olmayıp kariyer yapmaya da

elverişli değildir. SSK+Yol+Yemek dışında bir avantajı yoktur.

07

## BİKKIN POLİS

Bir seride rol alıyorsa serinin her oyununda ailesinin bir üyesini kaybedip bunalıma girmelidir ve intikam ateşiyle de yanıp tutuşmalıdır aynı zamanda (ve bu bir çelişki değil midir?). Ha, bir de tüm polis teşkilatı, şehir halkı, mezardeki ölümler, bilimüm hayvanlar, bitkiler ve taşıtlar tarafından görüldüğü yerde saldırıya uğramak gibi kötü bir yazgıya sahiptir. Kısacası, Cehennem Silahı'ndan fırlamış Mel Gibson'un "tek kişilik ordu" versiyonu işte.

08

## SÜPHE UYANDIRACAK DERECEDE GÜZEL ERKEK

Metroseksüel kavramını fazlasıyla zorlayan, genellikle çekik gözlü; pastel renklerde, dağınık, pırlı pırlı saçlara sahip ve üstelik beyaz, pürüzsüz tenli erkek oyun kişisi. Bu kişilerin gerçekten erkek olup olmadıkları konusu sürekli tartışılmıştır.

09

## NOKTA YİYİCİ

En eski mesleklerden biri. "Yiyorum yiyorum kilo almıyorum" sözünün yaygınlaşmasına neden olan bu tüketim kültürüne son derece uyumlu meslekte çalışanlar, grev yapamayacak kadar meşgullerdir.

**NOT:** Yukarıdaki mesleklerden hiçbirini beğenmediyseniz; size hiç birşey yapmayacağınız, sadece yürüyeceğiniz (ve yüksek olasılıkla arasıra lavlara düşerek öleceğiniz) başka bir meslek öneriyoruz: Lemming olmaya ne dersiniz?!



# RetroFili

**Amacımız kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.**

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.  
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

**Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.**

**Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz  
lütfen sitemizi ziyaret edin.**

**[retrofili.com](http://retrofili.com)**





## En eğlenceli 17" monitör. 793 MB

**DigitAlleğlence.** Samsung 793MB, MagicBright2™ özelliği sayesinde televizyon görüntü kalitesi ve 500cd parlaklık ile pırıl pırıl netlikte çalışmanıza imkan tanır. Yandan düğmeli ultra şık tasarımı ile tarz arayanların tercihi, Samsung 793MB... 0.20 mm nokta aralığı / 1280x1024 dpi çözünürlük / 500 cd/m2 parlaklık / 30-70 kHz yatay tarama / 50-160 Hz dikey tarama. Bu gücün heyecanını hissedin. SAMSUNG. [www.samsung.com.tr](http://www.samsung.com.tr)

**SAMSUNG**

**KOYUNCU**

[www.koyuncu.com.tr](http://www.koyuncu.com.tr)

KOYUNCU ELEKTRONİK BİLGİ İŞLEM  
SİSTEMLERİ VE DİŞ TİC. A.Ş.  
Emek Mah. Ordu Cad. No. 18  
Sarıgazi / İstanbul Tel: (216) 528 88 88



KONT BİLİŞİM TEKNOLOJİLERİ VE DİŞ TİCARET A.Ş.  
Sanayi Cad. No: 39 Y. Dudullu - İstanbul  
Tel: (216) 499 62 99  
[www.kont.com.tr](http://www.kont.com.tr)